

ISSN 0947-7810

PC Games & Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

1/99 nur DM 9,90

Die Nr. 1

Tomb Raider 3

Der Megatest auf 7 Seiten, die **SPIELBARE DEMO** auf **CD** und der Lara-Weihnachtskalender

MIT 2 CD-ROMs

VOLLVERSION: DESCENT 2

Das Weihnachtsgeschenk für unsere Leser: Heiße 3D-Action mit 3Dfx-Unterstützung

TOMB RAIDER 3 Die offizielle und voll spielbare Demo

DIE SIEDLER 3 Der erste Level: spielbar ohne Zeitlimit

BIG RACE USA EXKLUSIV: Die Krönung der Pro Pinball-Reihe

3D MARK 99 Der erste sinnvolle Spiele-Benchmark

18 Patches
Nice 2, Unreal v2.19, Dune 2000, Red Baron 3D

26 geniale Demos:
u. a. Top Gun, Wargasm, Max Payne, Trespasser, Age of Empires: Der Aufstieg Roms, Mana: Der Weg der schwarzen Macht



Siedler 3

10 Seiten Test, 8 Seiten Tips und die **SPIELBARE DEMO**

Grim Fandango

Getestet & gelöst:
Das Spiel vom Tod



Ausführliche Tests zu: King's Quest 8, FIFA 99, Heretic 2, Wargasm.
48 Seiten Tips & Tricks: Anno 1602 Add-On, Nice 2, Caesar 3...



WHATS UP?

Wesolych Swiat*

Die., 03.11.1998
Sie lesen gerne PC Games. Vielleicht hätten Sie auch gerne „PC Games-Aktien"? Seit dem 30. November ist die Computec Media AG am Neuen Markt der Frankfurter Börse gelistet. Als Aktionär sind Sie Miteigentümer am deutschen Marktführer im Bereich Spielemagazine, der im In- und Ausland kräftig expandiert. Mehr Informationen über die Computec Media AG finden Sie im Internet unter www.computec.de.

Mo., 09.11.1998
PC Games-Leser Fabian Entner hat recht: „Welches Spiel unterstützt denn heutzutage noch VGA-Grafik?", fragt er sich und spielt damit auf eine faktisch überflüssig gewordene Information im Wertungskasten an. Bei der Redaktionskonferenz nehmen wir auch gleich noch eine ganze Reihe weiterer Änderungen vor: So werden ab sofort gängige Grafikstandards wie Direct3D oder 3Dfx Glide direkt aufgelistet; auch der neue Grafikkarten-Bus AGP gehört zu den neuen Einträgen. Zudem sehen Besitzer von PCs mit dem AMD K6-Prozessor nun auf den ersten Blick, ob ein Spiel auf ihrem Rechner funktioniert oder nicht. Weil sich etliche Leser auch bei Reviews Angaben zu vergleichbaren Titeln gewünscht hatten (wie Sie's bereits von den Previews kennen), wird der Wertungskasten entsprechend ergänzt.

Don., 12.11.1998
Wer ist aus Sicht der PC Games-Leser der weltbeste Hersteller von Echtzeit-Strategiespielen? Welche *StarCraft*-Rasse kommt am besten an? Wie stark wird das Battle.Net genutzt? Das und noch viel mehr können Sie ab Seite 212 nachlesen: Dort präsentieren wir Ihnen die zum Teil recht überraschenden Umfrage-Ergebnisse der aktuellen Feedback-Aktion, an der sich erneut mehrere tausend Spieler beteiligt haben.

Fr., 13.11.1998
„Witaj ponownie w swiecie *Diablo* podrozniku!" Mit diesen Worten beginnt der fünfseitige Preview zu *Diablo 2*, den unsere polnischen Kollegen von PC Games Polen in ihrer mittlerweile zweiten Ausgabe aufbieten. 9,90 Zloty kostet der osteuropäische Ableger, der ebenso wie das Original mit einer Cover-CD-ROM angeboten wird und künftig Monat für Monat die polnischen PC-Spielefans umfassend über alle Neuheiten informiert.

Mo., 16.11.1998
Hochdramatische Ereignisse in Mülheim an der Ruhr: Per Cessna wird die CD-ROM mit der endgültigen Fassung von *Die Siedler 3* ins Preßwerk nach Leipzig geflogen, damit das Spiel (fast) rechtzeitig am 20. November 1998 im Laden steht. Nicht minder dramatisch gestaltet sich die Operation „Demo-Version": Buchstäblich in allerletzter Minute wird das Programm per ISDN übertragen. Nur dem aufopferungsvollen Wochenendeinsatz der Blue Byte-Entwicklungsabteilung ist es zu verdanken, daß wir Ihnen in dieser Ausgabe neben einem zehnseitigen Test auch die voll spielbare Demo des Aufbaustrategie-Knüllers anbieten können. Und noch ein Kapitel aus der Kategorie „Wunder gibt es immer wieder": Obwohl es kaum noch jemand zu hoffen gewagt hatte, erscheint auch die PC-Version von *Tomb Raider 3* in diesem Jahr. Die Weihnachtsferien und –urlaube von Hunderttausenden PC-Fans sind damit gerettet.

Fr., 20.11.1998
Nur für den Fall, daß Sie's nicht eingeplant hatten: Am 24. Dezember ist mal wieder Weihnachten – überraschenderweise am selben Tag wie letztes Jahr. Als kleines Präsent finden Sie auf den beiden Cover-CD-ROMs die Vollversion des 3D-Schleudertraumas *Descent 2*, das Sie in einen wahren Geschwindigkeitsrausch versetzen wird – auch ohne 3D-Karte. Auf der PC Games Plus prangen diesmal gar fünf (!) CD-ROMs, von denen allein drei auf das abgefahrene Comedy-Adventure *Down in the Dumps* entfallen.



Die PC Games-Redaktion wünscht Ihnen erholsame Feiertage, einen guten Rutsch ins Jahr 1999 und natürlich viel Vergnügen mit der Weihnachtsausgabe von PC Games!

*** Frohe Weihnachten**

INHALT

RUBRIKEN

SPECIAL

PREVIEW

REVIEW



Nach Anno 1602 gehört Die Siedler 3 wohl zu den wenigen Titeln, die seit Monaten die Fans von Aufbau-Strategiespielen in Atem halten. Wir haben den Hoffnungsträger auf Herz und Nieren getestet.

Die Siedler 3

110

HARDWARE

TIPS & TRICKS

INHALT CD-ROM

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion von Down in the Dumps. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 291.

Demos (CD 1)

- Age of Empires: Der Aufstieg Roms
- Asghan
- Global Domination
- Grandprix Legends: Spa-Franchorchamps (neue Demo)
- Hoyle Casino 99
- Lords of Magic – Special Edition
- Mad Trax
- Madden NFL 99
- Microsoft Pinball Arcade
- Newman' Haas Racing
- Nightlong
- Pro Pinball: Big Race USA
- S.C.A.R.S. (neue Demo)
- Shogo – Mobil Armor Division
- Snow Wave Avalanche
- Survival
- Tomb Raider 3
- Top Gun – Hornet's Nest
- Trespasser
- VR Baseball 2000

Bugfixes/Updates (CD 1)

- Airline Tycoon V1.1 (deu)
- Creatures 2 Object-Pack #2 (eng)
- Dune 2000 V1.3 (deu)
- Dune 2000 V1.3 (eng)
- Final Fantasy 7 Cyrix-Patch (deu)
- Final Fantasy 7 Riva-Update (deu)
- Knights and Merchants V1.32 (eng)
- Lode Runner 2 V1.1 (eng)
- N.f.S.3 Banshee-Patch (eng)
- Nice 2 V1.01 beta (deu)
- Panzer Commander V1.2 (deu)
- Red Baron 3D Multiplay.-Server (eng)
- Shogo V1.1a (eng)
- Sierra Pro Pilot V1.3a (eng)
- Spearhead V1.1 (deu)
- Ultimate Race Pro V1.4 (eng)
- Unreal V2.19b (eng)
- Vangers V1.3 (deu)

Specials (CD 1)

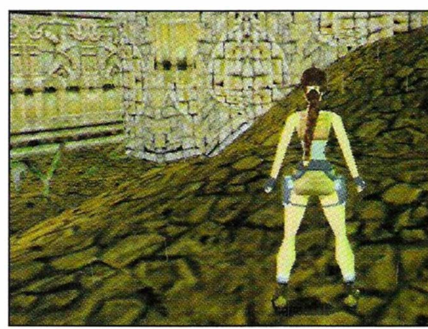
- Lesereinsendungen
- Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
- MS Internet Explorer 4.0
- SubSpace-Zugangssoftware
- T-Online – ZugangssoftwareV1.2d
- 3D Mark 99 – Das professionelle Spiele-Benchmark!
- Großes GPL-Gewinnspiel: Wer dreht die schnellste Runde in Spa?
- Leser-Feedback: Rennspiele
- 3D-Technik-Tutorial: Principles of 3D

Bonus CD-ROM (CD 2)

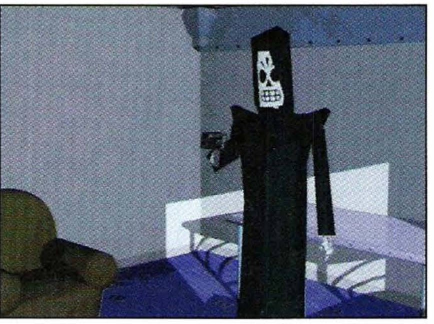
Demos

- Colin McRae Rally
- Die Siedler 3
- Mana: Der Weg der schwarzen Macht
- Max Payne – Trailer
- Red Baron 2
- Wargasm

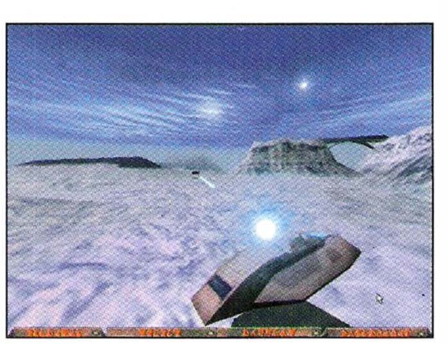
Vollversion DESCENT 2



134 Tomb Raider 3
Lara Croft schlägt zurück und erstickt die in den letzten Monaten lautgewordene Kritik im Keim. Wie, erfahren Sie in unserem Testbericht.



202 Grim Fandango
Gerade rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheint das neue LucasArts-Adventure. Wir haben die neue Referenz getestet und gelöst.



62 Star Trek
Was erwartet den Star Trek-Fan 1999? Wir haben alle angekündigten Titel unter die Lupe genommen und fassen sie für Sie zusammen.

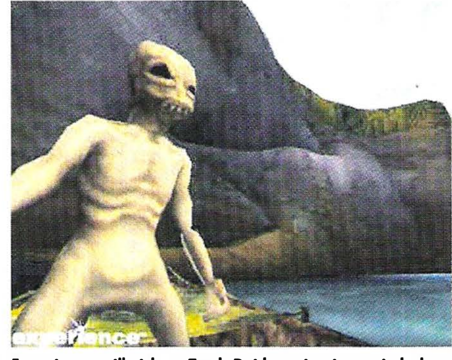


231 Einkaufsführer
Was schenke ich zu Weihnachten, was lasse ich mir schenken? In unserem Einkaufsführer stellen wir Ihnen das interessanteste Zubehör für Ihren PC vor.



Oliver Menne steht morgens im Stau

„So lonely, so lonely, so lonely...“ Woher kenne ich dieses Lied bloß? Glauben Sie manchmal auch, im Zeitalter der Plagiate zu leben? Mir kommt es jedenfalls so vor, wenn ich morgens im Stau stehe und gedankenlos die Radiosender wechsle. „Every breath you take...“ Schon wieder Police – nein, doch nicht. Ich kann mir nicht helfen, aber geht der Musik-Industrie vielleicht die Luft aus? Die können doch nicht einfach alle Hits der 70er und 80er **durch den Mixer jagen und als neue Gassenhauer verkaufen?** Was machen wir dann im nächsten Jahrhundert? Nicht mehr lange und wir befinden uns im nächsten Millenium – und das könnte auch unserer Branche zum Verhängnis werden. Im Vergleich zur Musik sind Computerspiele noch sehr jung und dennoch kommen einem die meisten neuen Konzepte altbekannt vor. Noch ist es zu früh, um eine Weltuntergangsstimmung heraufzubeschwören, **noch gibt es frische Ideen und engagierte Programmierer**, die mit eisernem Willen etwas Eigenständiges auf die Beine stellen wollen. Nehmen wir zum Beispiel Remedy Entertainment. In Finnland arbeitet das hochmotivierte Team an *Max Payne* – und das soll nicht das x-te Ballerspiel werden, sondern eine Art interaktiver Actionstreifen, der aufgrund seiner filmreifen Inszenierung glaubhaft wirkt. Ein anderes Beispiel ist natürlich Peter Molyneux, der – falls *Black & White* unter den Erwartungen abschneidet – um seinen guten Ruf fürchten muß. Aber genau dieses Bewußtsein sorgt für die Geistesblitze, die einem Produkt das gewisse Etwas verleihen.
Denn: Belanglose Remakes sollten wir besser der Musik-Industrie überlassen.



Experience will sich an Tomb Raider orientieren, jedoch soll es technologisch mit Unreal ebenbürtig sein.

Experience

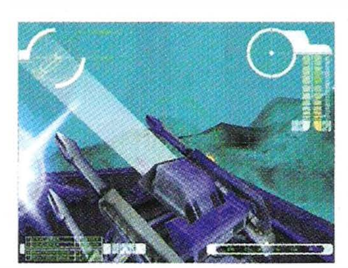
WXP will Lara an den Kragen

Das noch junge Team WXP tüftelt gerade an *Experience*. Die Mischung aus Actionspiel und Adventure soll über eine unbeschreibliche Grafik-Engine verfügen. Patrick Moynihan gibt einen kleinen Ausblick auf das, was wir frühestens im nächsten Jahrhundert zu sehen bekommen werden: „*Tomb Raider* geht in die richtige Richtung, technologisch ist es jedoch stehengeblieben – und das Kampfsystem war noch nie wirklich ausgefeilt.“ Das will WXP jetzt besser machen. Bei dem bislang genannten Erscheinungstermin steht dazu genügend Zeit zur Verfügung.

Piranha

U-Boot-Action aus Deutschland

Das deutsche Unternehmen Reakktor Media werkelt an einem Actionspiel, in dem Sie mit futuristischen U-Booten den Meeresboden unsicher machen. Verantwortlich für dieses Projekt ist Jörg Schwiezer, der mit *Subtrade* und *Bermuda Syndrome* nicht nur hierzulande große Erfolge feiern konnte. *Piranha* wird über 28 Missionen verfügen, die durch eine packende Storyline miteinander verbunden sind, soll alle erhältlichen 3D-Karten unterstützen und sogar als DVD-Version erscheinen. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht allerdings noch nicht fest.



Bei Piranha gibt es auch Bodenfahrzeuge, wie zum Beispiel diese Raupe. Die Anzahl der Einheiten steht noch nicht fest.



Piranha soll alle gängigen 3D-Grafikkarten unterstützen, um nicht nur tolle Effekte, sondern auch wunderschöne Landschaften auf den Bildschirm zu zaubern.

Lander

Psygnosis goes DVD

Psygnosis will es wissen: *Lander* wurde schon vor einigen Monaten als das erste „richtige“ DVD-Spiel angekündigt, jetzt gibt es die ersten Bilder. Das Actionspiel im Stil von *G-Police* soll über aufwendige Zwischensequenzen in Fernsehqualität und Musik sowie Sound-Effekte im Format Dolby Digital 5.1 verfügen. Erscheinen soll *Lander* im Frühjahr. Ob sich bis dahin genügend DVD-Laufwerke verkauft haben, um das vielversprechende Spiel zu einem Erfolg zu machen, steht allerdings in den Sternen.



Lander soll nicht nur optisch eine gute Figur machen, sondern auch spielerisch.

Shattered Reality

Bis ans Limit des technisch Machbaren

KO Interactive will mit *Shattered Reality* das Action-Genre zwar nicht revolutionieren, aber zumindest aus technischer Sicht an seine Grenzen treiben. Die Mindestvoraussetzungen für *Shattered Reality* liegen bei einem Pentium II mit Voodoo2 oder RivaTNT – ältere 3D-Grafikkarten werden gar nicht erst berücksichtigt. Die Effekte sind dementsprechend beeindruckend, ob der Spielspaß dabei nicht zu kurz kommt, wird sich im Januar klären lassen. Bis dahin will das junge Unternehmen spätestens mit seinem Produkt auf dem Markt sein...



Shattered Reality spielt auf dem Meeresgrund und soll - laut KO Interactive - selbst leistungsstarke PCs an ihre Grenzen treiben.

TELEGRAMM

+++ Sierra hat sich entschlossen, für Navy Seals die *Unreal*-Engine zu lizenzieren. +++ *Space Bunnies must Die!* wurde in Amerika veröffentlicht, noch ist aber kein Vertrieb für Deutschland gefunden. +++ *Battlecruiser 3000AD* und kein Ende: Derek Smart veröffentlichte auf seiner Webseite (www.bc3000ad.com) einige neue Levels. +++ DMA Design arbeitet an *GTA 2*, das im Oktober 1999 erscheinen soll. +++

Rollenspiele & Adventures

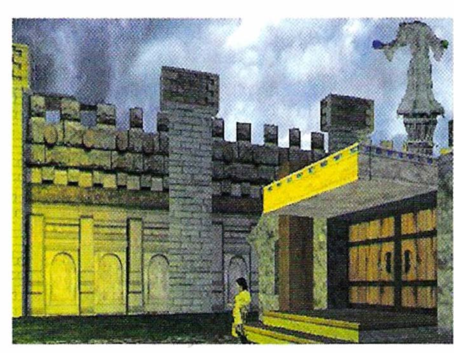


Thomas Borovskis liebt seine Baseball-Kappe!

Wie ein amerikanisches Wirtschaftsinstitut unlängst verkündete, steht der Spielebranche die umsatzträchtigste Saison aller Zeit bevor. Kein Zweifel – die Spiele-Industrie ist zu einer Milliardenbranche geworden, die sich immer weniger von anderen Wirtschaftszweigen unterscheidet. Der **Tom-Krawatten-Index**, also die Anzahl der Termine, bei denen ich "vorsichtshalber" mit einem dieser antiquierten Seidenbinder erscheine (anstatt meiner geliebten Nike-Mütze), nimmt außerdem zu. **Die Zeit der Träumer ist vorbei – jetzt regieren die kühlen Rechner.** Daß da einige Designer der alten Garde nicht mitmachen wollen, verwundert nicht: Peter Molyneux, Warren Spector und Chris Roberts sind nur einige Beispiele von Kreativen, die sich dem Erfolgsdruck eines großen Konzerns nicht beugen wollten und etwas Eigenes auf die Beine gestellt haben. **Sind das "große Geld" und künstlerische Kreativität aber unvereinbar?** Ich bin mir nicht sicher. Ohne das Kapital einer Firma wie EA wären Spiele wie *NHL 99* nämlich überhaupt nicht machbar. Wer soll die horrende Lizenzgebühr für die Verwendung der Spielernamen und -gesichter bezahlen und wer die Gehälter der vielen Programmierer, die monatelang daran herumtüftelten? Hier tut sich eine Zwickmühle auf. Ein Seitenblick zur Musikbranche verschafft aber Linderung: An dem, was die Pop-Branche seit Anfang der 80er Jahre auf den Markt wirft, ist zwar nichts Innovatives. Aber es gibt immer noch genug kleinere Labels – **und genau dort sitzt die Innovationskraft der Industrie!** Denken Sie nur mal an die Entstehung der Techno-Musik. Ich kann nur hoffen, daß sich auch unsere Branche langfristig auf ein gesundes Verhältnis zwischen Innovation und Kommerz einpendelt. **Dann verspreche ich auch, öfters mal eine Krawatte zu tragen...**

Lands of Lore 3

Neue Webseite eröffnet

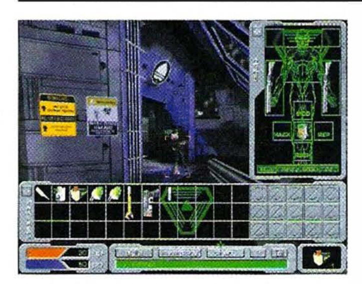


Lands of Lore 2 wurde wegen seiner ruckeligen, groben Grafik von vielen Seiten heftig kritisiert. Die Engine des Nachfolgers nutzt jetzt zeitgemäße 3D-Beschleunigung.

Westwoods drittes Rollenspiel aus der *Lands of Lore*-Reihe nähert sich mit großen Schritten seiner Fertigstellung. Anscheinend sind die *C&C*-Macher mit den jüngsten Fortschritten sogar so zufrieden, daß sie großzügig mit Details an die Öffentlichkeit gehen – eine für Westwood keineswegs übliche Vorgehensweise. Wie aufmerksame *PC Games*-Leser inzwischen wissen, wird Held Luther diesmal nicht mit von der Partie sein; an seine Stelle tritt der 16-jährige Copper. Und der tritt das Abenteuer mehr aus Verzweiflung denn aus Wagemut an. Zu Beginn der Story verschwindet das Drarakel nämlich von der Bildfläche – und mit ihm sein schützender Einfluß auf das Königreich. Die seltsamsten Dinge geschehen urplötzlich: Magische Portale erscheinen an zufälligen Orten, fremdartige Wesen dringen nach Gladstone ein und Menschen, Tiere und Pflanzen leiden unter unerklärlichen Mutationen. Was Copper damit zu tun hat, ist schnell erklärt: Als Sohn von Eric, dem Bruder von König Richard, ist er nach einem tragischen Zwischenfall der einzige überlebende Thronfolger. Zudem wurde ihm von besagten fremdartigen Wesen seine Seele gestohlen. Na ja – und die will er jetzt gefälligst wiederhaben! In *Lands of Lore 3* besucht man sechs verschiedene Welten, die in feinster 3D-beschleunigter Grafik präsentiert werden. Zudem kann Copper selbst bestimmen, ob er als Krieger, Zauberer, Kleriker oder Dieb durch die Lande zieht. Finden können Sie diese und weitere Infos unter der Internet-Adresse www.westwood.com/games/lands3/main.html

System Shock 2

Lange geforderter Nachfolger in Reichweite



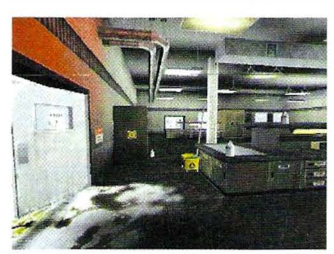
Die Dark Projekt-Engine von Looking Glass wird in leicht aufgemotzter Form auch in System Shock 2 ihren Dienst tun.

Zu welchen grafischen Leistungen die *Dark Project*-Engine imstande ist, können Sie weiter hinten im Review-Teil nachlesen. Interessant ist aber, daß die Designer die flinken 3D-Routinen noch einmal von Grund auf überarbeiten wollen, bevor sie in ihrem nächsten großen Titel zum Einsatz kommen. Aber auch ohne die aufpolierte *Dark*-Engine würde *System Shock 2* für gehöriges Aufsehen sorgen. Schließlich war das futuristische Rollenspiel von 1994 aufgrund seines schicken 3D-Looks, aber auch wegen seines überragenden Gameplays seiner Zeit weit voraus. Diese Bürde nahm Looking Glass bislang so ernst, daß kaum Informationen über den 1999 erscheinenden Nachfolger an die Öffentlichkeit drangen. Mit dem Freischalten der zugehörigen Web-Seite wird sich das aber ändern: Unter www.lglass.com finden Interessierte eine Sektion mit Infos und Bildern zum Thema. Ein Besuch lohnt sich vor allem für RPG-Puristen, da der Hersteller verspricht, *System Shock 2* werde deutlich Rollenspiel-lastiger ausfallen als sein Vorgänger.

Amen: The Awakening

Action-Adventure mit biblischem Hintergrund

"Und der vierte Engel brach das Siegel. Und es erschien ein fahles Pferd und der Reiter war der Tod. Und der Himmel war erfüllt und ich sah Unruhe, Kummer, Pestilenz, Not, Krieg in allen Formen, und ich war voller Furcht." – Na, läuft es Ihnen schon eiskalt den Rücken hinunter? Die Designer von Cavedog hat die Offenbarung des Johannes auf alle Fälle nachhaltig beeindruckt. Wie sonst wären sie auf die Idee gekommen, die Apokalypse zum Thema eines Action-Adventures zu machen. In 17 enorm großen Levels steuert der Spieler dabei eine Spezialeinheit durch eine moderne Welt kurz nach der biblischen Katastrophe. Der Hersteller verspricht eine explosive Mischung aus Puzzles, Action, Thriller und Spielfilm. Mehr Infos unter www.cavedog.com/amen



Trotz dieser eindeutig weltlichen Grafik hat Amen: The Awakening die biblische Apokalypse zum Thema.

TELEGRAMM

+++ Wie Sierra bekanntgab, soll die US-Version von *Quest for Glory V* noch Anfang Dezember in die Läden kommen. Wir rechnen bereits für die nächste Ausgabe mit einem Review. +++ An einem Action-Rollenspiel im Stil von *Diablo* bastelt derzeit *Anno 1602*-Hersteller Sunflowers. Bis jetzt ist noch kein Veröffentlichungstermin für das „*Techno Mage*" genannte RPG bekannt. +++ Die Entwicklung des *Star Trek*-Adventures *Secret of Vulcan Fury* wurde von Interplay vorübergehend auf Eis gelegt. Der Grund ist die prekäre finanzielle Situation des Traditionsunternehmens (siehe Business-News). +++





Florian Stangl weiß nicht, was er will

Auweia! Auweia, liebe Leser, ich weiß es nicht mehr. Da ich ja nun das Vergnügen habe, ständig durch die USA zu tingeln, um mir von jedem namhaften Designer seine neuen Produkte zeigen zu lassen, höre ich natürlich ständig andere Meinungen darüber, wie das optimale Spiel aussehen soll. Zusammengefaßt klingt das so: **Die einen wollen den Spieler am Händchen nehmen und quasi wie durch einen verlängerten Film führen,** bei dem er sich mal erschreckt, mal freut und mal ballert oder Einheiten verschiebt. **Andere wollen uns dagegen in eine große, echt wirkende Welt setzen, wo wir dann schauen können, wie wir zurecht kommen.** Und was mach' ich? Was gefällt mir eigentlich besser? Eigentlich will ich ja immer genau das tun können, worauf ich im Moment gerade Lust habe. Stichwort Brot backen: Für viele ist das immer noch Maßstab einer Rollenspielwelt, wenn sie wirklich jeden Blödsinn selber machen können. Find' ich auch putzig – für fünf Minuten. Dann hab ich's gesehen, dann will ich was Neues. Was aber, wenn ich jetzt wirklich alles in einem Spiel tun kann? **Nase putzen, Socken waschen, Rechnungen zahlen** – danke, aber dazu hab' ich ja ein reales Leben. Also lieber die Zehn-Stunden-Experience wie im Kino? Zurücklehnen und genießen? Eigentlich toll, aber dafür sind mir dann 70,- bis 100,- DM wieder zuviel. Die Goldene Mitte wär's wohl, mit vielen Inhalten, aber klaren Linien. Doch wer bietet das schon? Vielleicht schafft's Chris Roberts mit seiner neuen Firma Digital Anvil. **Was ich dieses Jahr gesehen habe, war größtenteils sehr erfreulich, doch erst Digital Anvil konnten mich wirklich überzeugen, das richtige Konzept gefunden zu haben.** Hoffen wir, daß sie uns nicht enttäuschen.

Grand Touring

Überraschung von Elite?



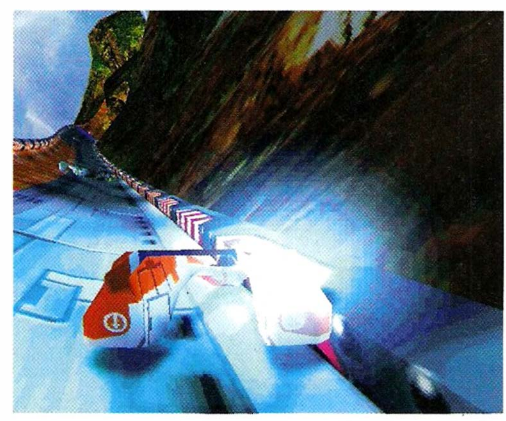
Grand Touring sieht nicht nur gut aus, sondern besitzt vor allem eine vielversprechende Fahrphysik, die für einen Überraschungserfolg sorgen könnte.

Bisher haben sie sich nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert, doch mit *Grand Touring* stehen die Chancen nicht schlecht, daß Elite eines der besten Rennspiele abliefern. Vor allem durch die sehr akkurat erscheinende Fahrphysik soll das Spiel genau die ansprechen, denen *Need for Speed 3* immer noch zu Actionlastig war und die dennoch nicht auf schöne Sportwagen verzichten wollen. Gefahren wird in vier Kategorien, angefangen bei der Salon-Klasse über die Clubman-Serie bis hin zu GT-2 und GT-1.
Zu den verfügbaren Wagen zählen der BMW Z3, der Lamborghini Diablo und sogar der Mercedes CLK GTR. Grafisch bietet die *Grand Touring*-Engine einen Hauch weniger Special Effects und Animationen als *Need for Speed 3*, sieht mit einem guten 3D-Beschleuniger aber immer noch verlockend aus. Erscheinen soll *Grand Touring* im Januar.

YARG

WipEout-Killer aus Deutschland

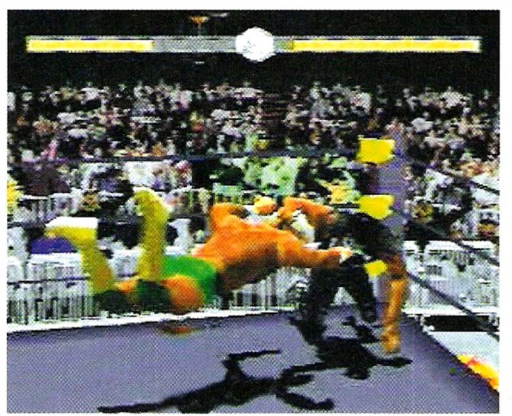
Ob jemand bei der Namensfindung Schluckauf hatte und das Spiel deswegen *Yarg* heißt, wissen wir nicht. Klar ist aber, daß es sich um ein futuristisches Rennspiel im *WipEout*-Stil handelt, jedoch mit einem kleinen Unterschied: Die Fahrzeuge in *Yarg* wuseln auf Stahlkugeln über die Pisten, was die Geschosse drehbar macht und Sie so auch rückwärts fahrend Ihre Gegner beschießen dürfen – das gehört im 22. Jahrhundert zum guten Ton unter Sportsfreunden. Die Grafiken sind selbstverständlich 3D-beschleunigt und sollen extrem schnell über den Monitor flitzen. Verantwortlich für *Yarg* sind Team Feb, die größtenteils aus Programmierern der Hamburger Demoszene bestehen, VCC Games als Publisher und Dierk Ohlerich, der schon bei Neon mit *Tunnel B1* Erfahrungen mit 3D-Spielen sammeln konnte. Die Veröffentlichung ist für Januar geplant.



Mit Yarg arbeiten Team Feb an einem potentiellen WipEout-Killer. Neben rasanter Grafik soll ein interessantes Fahrmodell für Spielspaß sorgen.

WCW Nitro

Explosive Wrestling-Simulation



Wenn die Wrestler der WCW aufeinander losgehen, bleibt kein Auge trocken. Dieses Bild zeigt noch die PlayStation-Version, die PC-Fassung ist 3D-beschleunigt.

Sie sind groß, stark und echt wilde Kerle: Die strammen Jungs der WCW sollen bald auch auf dem PC für Flying Clotheslines und zünftige Slamdunks sorgen. Bei der Wrestling-Simulation von THQ sind gleich 60 Fleischberge der WCW und NWO mit von der Partie, darunter so illustre Namen wie Hollywood Hogan oder Sting. Unter den nachgebauten Wrestling-Arenen befindet sich auch der Cow Palace bei San Francisco oder das Nassau Coliseum. Die authentische Aufmachung wird durch 3D-Kartensupport und Force Feedback-Unterstützung verstärkt, außerdem wird es Mehrspieler-Betrieb per Netzwerk und Internet geben. Die Krönung ist der Battle Royal mit 30 Mann – aber erst ab Anfang nächsten Jahres, wenn *WCW Nitro* erscheinen soll.

TELEGRAMM

+++ Activison hat sich die Rechte an einem noch namenlosen Motocross-Spiel von Funcom gesichert. Der Erscheinungstermin ist ebenfalls noch nicht bekannt. +++ Electronic Arts hat sich erneut die FIFA-Lizenzen gesichert – exklusiv und gleich für drei Serien. Wir dürfen also demnächst Spiele mit FIFA-, FIFA WM- und UEFA-Lizenz erwarten. +++



Petra Maueröder über Beta-Tests im Internet

Stellen Sie sich vor, eines Abends klingelt bei Ihnen das Telefon. **Ottmar Hitzfeld ist dran und will wissen, ob's für Sie okay ist, wenn er am kommenden Samstag den Lothar erst zur Halbzeit einwechselt.** Herrn Elber auf die Bank? Mehr auf Konter spielen? Alles klar, so machen wir's. Eine Stunde später meldet sich ein gewisser Westernhagen, der Ihnen ein paar Takte aus seinem neuen Album vorspielt und Sie anschließend fragt: "Na, wie findste's?" Okay, die Streicher sind zu kitschig, fliegen raus. **Utopisch, sagen Sie? Im Computerspiele-Bereich inzwischen Realität.** Da dürfen inzwischen Horden von Beta-Testern über jedes Icon mitbestimmen und wollen dieses und jenes Feature noch integriert haben. **Ob *Die Siedler 3* oder *StarCraft*: Kaum ein größeres PC-Spieleprojekt, das noch ohne vorherigen Internet-Feldversuch auf den Markt kommt.** Für den Hersteller eigentlich eine prima Sache: **Beta-Tester sind billig, Beta-Tester sind willig, Beta-Tester haben vor allem die seltsamsten Hardware-Konfigurationen zu Hause rumstehen.** Waren Qualitätssicherung und *Feintuning* bis vor ein, zwei Jahren noch ziemlich intime Angelegenheiten eines überschaubaren Teams, so prügeln sich heutzutage Zigtausende von Bewerbern um die Gnade, wochenlang verbugte, unvollständige Alphas und Betas ausprobieren zu dürfen. **Von soviel Euphorie können die freundlichen Hallosiedahättensnpaarminutenzeit?-Freizeit-Demoskopen aus der Fußgängerzone nur träumen.** Solange Beta-Tests wirklich nur dem letzten Schliff dienen und sich die Designer nicht zu wahnwitzigen Last-Minute-Änderungen ganzer Spielkonzepte hinreißen lassen, sind solche Testläufe prinzipiell begrüßenswert, weil sie letztendlich in weniger Bugs und höherer Stabilität resultieren.

Wetrix

Süchtigmachender Tetris-Klon



Bei Wetrix müssen Sie höllisch aufpassen, daß das Wasser nicht über die Ufer tritt.

Bislang gibt's das witzige Geschicklichkeitsspiel von Infogrames nur für das Nintendo 64-Videospielesystem, doch die PC-Version folgt bereits im Januar '99. Durch geschicktes Plazieren herunterplumpsender Elemente sollen sich die Wassermassen auf einer isometrischen Landschaft so aufteilen, daß daraus punktebringende Seen entstehen. Kunterbunte 3D-Grafik, jede Menge Extras und ein Mehrspieler-Modus machen Wetrix zu einem vergnüglichen Pausenfüller.

SportsTV: Soccer

Anschlußtreffer

Sports TV: Boxing war erst der Anfang: Das Berliner Entwickler-Team Silver Style Entertainment setzt die Serie im 2. Quartal 99 mit einem Fußballmanager fort, der sich von konventionellen Programmen massiv unterscheidet. Denn diesmal wird die gesamte Karriere eines einzelnen Fußballers simuliert und zum Beispiel durch das Privatleben und die Medien beeinflußt. Darüber hinaus umfaßt *Sports TV: Soccer* alle gängigen Features, die man von einem Programm dieses Genres erwartet – unter anderem sämtliche europäischen Ligen und Wettbewerbe sowie 3D-Spielszenen, in die der Spieler bei Bedarf eingreifen kann.

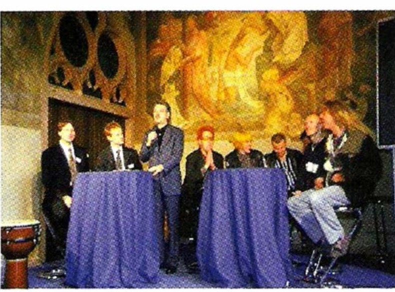


Gerenderte Stadionkulissen begleiten Sie durch die Menüs von Sports TV: Soccer.

Anno 1602

Nachfolger zum Aufbaustrategie-Hit angekündigt

Auf einer Pressekonferenz anläßlich des Verkaufsstarts der *Anno 1602*-Zusatz-CD-ROM *Neue Inseln, neue Abenteuer* (die im übrigen die einzige offizielle bleiben wird) enthüllten die MAX Design-Programmierer, daß sie bereits an Konzept und Engine eines *Anno 1602*-Nachfolgers arbeiten. Als herausragendste Neuerungen wurden erweiterte Netzwerk- und Internet-Features sowie eine "echte" 3D-Landschaft in Aussicht gestellt. Ob der noch namenlose Nachfolger erneut im 17. Jahrhundert angesiedelt ist, wollten die Verantwortlichen nicht bestätigen. Erscheinungstermin: Nicht vor Ende 1999/Anfang 2000. Der witzige *Anno 1602*-Song der Prinzen feierte Anfang November ebenfalls Premiere, doch die Fans kommen entgegen anderweitiger Verlautbarungen erst im nächsten Frühjahr mit dem Erscheinen der *Anno 1602*-Gold-Edition in den Genuß dieses Werks.

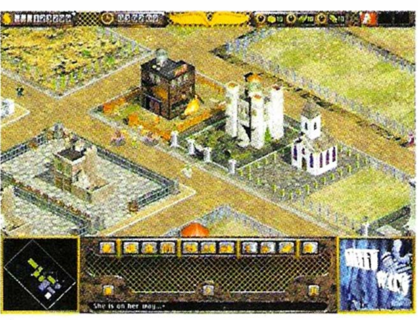


Im Karmeliterkloster zu Frankfurt/Main stellten Die Prinzen zum ersten Mal den Anno 1602-Song vor.

Constructor 2: Street Wars

Straßenkämpfe in Echtzeit

Das britische Team von Studio 3 (ehemals System 3) hat sich die Kritik am Aufbaustrategiespiel *Constructor* zu Herzen genommen und daher unter anderem die Steuerung erheblich vereinfacht. Anstatt vorher umständlich Icons anzuklicken, schlußfolgern Ihre markierten Bewohner aus dem angeklickten Objekt, was sie tun sollen – ähnlich, wie man das zum Beispiel aus *StarCraft* kennt. Das vor Sarkasmus überschäumende *Constructor 2* (angekündigt für das zweite Quartal 99) basiert auf der Grafik-Engine des Vorgängers, wird aber mit höherer Auflösung und Farbtiefe (800x600, 65.000 Farben) sowie weitreichenden Internet-Features ausgestattet.



Ähnlicher Grafikstil, aber deutlich einfachere Bedienung: Constructor 2 kommt!

TELEGRAMM

+++ Bullfrog plant den Release von *Dungeon Keeper 2* für den Sommer 1999. *Theme Park 2* befindet sich indes noch in einem sehr frühen Stadium und dürfte nicht vor Ende nächsten Jahres auf den Markt kommen. Mit der Maxis-Städtebausimulation *SimCity 3000* darf im ersten Quartal 1999 gerechnet werden. +++ SSI hat Fortsetzungen zu einigen Topspielen des Hauses bestätigt: Das Strategiespiel *Imperialism 2* und der Teil 3 der Hexagonstrategie-Serie Panzer General kommen im nächsten Jahr auf den Markt. +++ Die unendliche Geschichte des Fußballmanagers *Hattrick! Wins* aus dem Hause Ikarion soll mit der Veröffentlichung im Januar '99 ein Ende finden. +++ Knock Out lautet der Name des Add Ons für *Sports TV: Boxing*, das im 1. Quartal 1999 für rund DM 30,- angeboten wird. Vorschläge und Kritik von Endkunden und Presse sollen darin berücksichtigt sein. Falls Sie Anregungen parat haben, schreiben Sie uns unter dem Stichwort "Knock Out" (oder per e-Mail an: redaktion@pcgames.de). +++





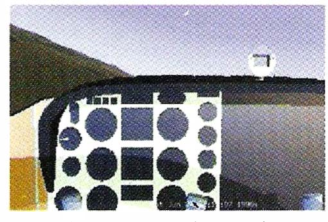
Harald Wagner begrüßt eine Microsoftsche Idee

Das Kartellverfahren gegen Microsoft stempelt den Softwarekonzern immer mehr als unlauteren Monopolisten ab. Jedenfalls in den Augen europäischer Beobachter. Die US-Bevölkerung hat hingegen volles Verständnis für wagemutige, mit allen Mitteln kämpfende Unternehmen. Jedenfalls wird niemand Microsoft einen Mangel an Kreativität vorwerfen: So war aus den Washingtoner Gerichtssälen zu hören, daß **Windows in Zukunft gebührenpflichtig werden könnte.** Wie Joachim Kempin, Senior-Vize-Präsident für Verkäufe an PC-Hersteller, in einem Memo an Bill Gates schrieb, könnte auf diese Weise der Verkaufspreis des Betriebssystems gesenkt werden. **Dabei dachte Kempin weniger an eine Zwangsgebühr wie sie die GEZ für den Empfang des öffentlich-rechtlichen Pay-TVs erhebt, sondern eher an die Grundgebühren der Mobilnetzbetreiber**. Sogar in Deutschland ist es zulässig, ein Handy für eine Mark zu verkaufen und den Gewinn mit den Telefongebühren einzufahren. Nun hat Windows eine fast 100%ige Verbreitung auf Privatrechnern und Microsoft ist der einzige Hersteller des Betriebssystems; eine derartige Vorgehensweise wäre daher wohl ungesetzlich. Für andere Software eignet sich die Idee weitaus besser: **Anstatt ein schlechtes Spiel für 100 Mark zu kaufen und nicht zu nutzen, könnte man es auch für ca. 5 Mark (die Kosten des Herstellers für CD und Handbuch) erwerben.** Nach der Überweisung der ersten Gebühr darf man dann einige Zeit spielen und anschließend entscheiden, ob man ein weiteres Mal spielen und zahlen möchte. Kempins Idee könnte auf diese Weise das „Preis/Spielzeit"-Verhältnis transparenter machen und gleichzeitig die Designer dazu erziehen, hochwertige und „süchtig" machende Spiele zu erfinden.

Flight Gear

Kostenlose und verbesserbare Flugsimulation

Das Flight Simulator Project hat die Version 0.55 von *Flight Gear* fertiggestellt. Das Freeware-Programm ist als ausführbare Datei und als Quellcode erhältlich. Jeder C-Programmierer ist im Rahmen der GNU-Public-Licence berechtigt, die Flugsimulation zu verbessern und zu erweitern, solange er seine Programmcodes offenlegt. Erhältlich ist Flight Gear mitsamt einiger Szenerien unter www.flightgear.org.



Das Cockpit ist zwar teilweise schon funktionsfähig, benötigt aber noch dringend einen Grafiker.

World of Flight

Rabatte für registrierte Kunden

In den USA wird Microsofts *Flight Simulator 98* ab sofort mitsamt der Bonus-CD World of Flight ausgeliefert. Die Multimedia-CD stellt in zahlreichen Videosequenzen die Faszination der Luftfahrt vor. Außerdem erhalten Kunden, die ihre Registrierungskarte samt dem Rabattsticker an Microsoft schicken, 20 Dollar gutgeschrieben. Mit diesem nur in den USA und Kanada gültigen Angebot will Microsoft die Registrierungsquote erhöhen.

Fleet Command

Zweidimensionale Schlachtschiff-Simulation

Jane's, bislang vor allem als Hersteller hochwertiger Flugsimulationen bekannt, plant die Veröffentlichung einer Schlachtschiff-Simulation. Obwohl *Fleet Command* große Ähnlichkeit mit Strategiespielen wie *Great Naval Battles* haben wird, soll der Simulationsaspekt im Vordergrund stehen. Die dreidimensionalen Ansichten dienen leider nur der Dekoration, gespielt wird wie bei U-Boot-Simulationen nur auf den flachen Seekarten. Aktuelle Informationen gibt es ab Mitte Dezember unter janes.ea.com.

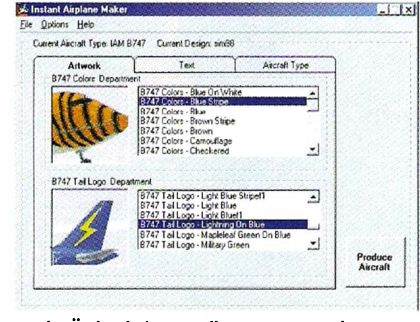


Die Programmoberfläche von Fleet Command erinnert an ältere U-Boot-Simulationen.

Instant Airplane Maker

Flugzeugbau leicht gemacht

Der *Instant Airplane Maker* von Virtual Skunks gestattet es Besitzern des *Flight Simulator 98* und des *Combat Flight Simulator*, in kürzester Zeit eigene Flugzeugdesigns in die Simulationen einzubinden. Die dialoggesteuerte Software „bemalt" die mitgelieferten Passagierflugzeuge mit vorgegebenen Grafiken, eigene Ideen lassen sich einbinden. Der *Instant Airplane Maker* ist unter der ISBN-Nummer 1-55755-356-4 zum Preis von ca. DM 70,- erhältlich.

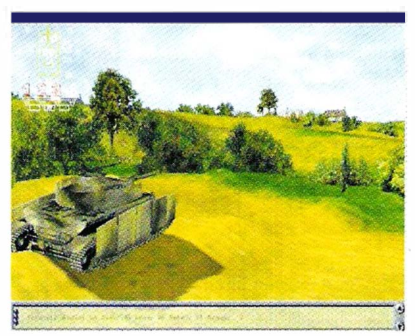


Für die Ästhetik der erstellten Designs ist der Benutzer immer noch selbst verantwortlich.

Panzer Elite

Psygnosis' Panzer-Simulation nimmt Konturen an

Am 17. November begann das deutsche Softwarehaus Wings Simulations mit dem Erstellen und Testen von historisch akkuraten Szenarien für ihre Panzer-Simulation *Panzer Elite*; die technische Basis ist weitgehend fertig. Mit dem Release kann daher Mitte 1999 gerechnet werden. Die grafisch beeindruckende Hardcore-Simulation hat mittlerweile einen Vertrieb gefunden: Psygnosis erhielt den Zuschlag.



Panzer Elite eignet sich besonders für Hardwarebeschleuniger der dritten Generation (hier Riva TNT).

TELEGRAMM

+++ *FS Action! Scenery* integriert „dynamische Objekte", beispielsweise bewegte Flugzeuge oder Autos, in die Szenerien von Microsofts *Flight Simulator 98*. Das Add-On ist im Buchhandel über die ISBN-Nummer 1-55755-343-2 zu beziehen. +++ *Pro Pilot 99* steht in den USA mittlerweile in den Läden und soll auch in Deutschland bald erhältlich sein. +++ *SU-27 Flanker 2* von Flying Legends hat die Alpha-Phase erreicht und wird im März 1999 veröffentlicht. Aktuelle Informationen gibt es unter www.flanker2.com. +++



& BUGFIXES UPDATES

Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

Spiel	Version	Ausgabe
Airline Tycoon	v1.1	1/99
BattleZone	v1.4	12/98
Beast Wars	Euro-Patch	8/98
Bundesliga Manager 98	v2.0a	12/98
Commandos	v1.1	11/98
Creatures	v1.04	9/98
Dark Earth	v1.1	12/98
Dark Reign	v1.4	9/98
Descent: Freespace	v1.04	12/98
Diablo	v1.07	12/98
Die by the Sword	v1.04	8/98
Dominion	v1.1	10/98
Dune 2000	v1.3	1/99
F1 Racing Simulation	v1.09	7/98
F-22 ADF	v1.544	11/98
Fatal Racing	3Dfx	11/98
FIFA 98	v1.4	8/98
FIFA 98	Voodoo2	7/98
Final Fantasy 7	Cyrix/Riva	1/99
Flying Corps Gold	v1.11y	7/98
Formel 1 ´97	Voodoo2	7/98
Forsaken	29-09	12/98
Gex 3D	Patch	9/98
H.E.D.Z.	Win95	12/98
Incubation Mission	v1.51	7/98
I-War	3Dfx	12/98
Jazz Jackrabbit 2	v1.21	7/98
Kick off 98	v1.10a	10/98
Knights & Merchants	v1.32	1/99
Longbow 2	v2.09.	12/98
Longbow Gold	3Dfx	10/98
M.A.X. 2	v1.4	12/98
M1 Tank Platoon 2	v1.2	8/98
Mech Commander	v1.8	9/98
Might and Magic 6	v1.1	9/98
Monopoly Star Wars	v1.03b	7/98
Monopoly: WM-Edition	Patch	8/98
Moto Racer	v3.22	9/98
Motorhead	v1.4	9/98
Myth	v1.3	10/98
Nice 2	v1.1beta	1/99
Pandemonium	Cyrix	10/98
Panzer Commander	v1.1	10/98
Pro Pilot	v1.02	8/98
Rainbow Six	v1.01	11/98
Red Baron 2	v1.05	7/98
Red Baron	3D-Patch	1/99
Sega Touring Car	v1.2	7/98
Seven Kingdoms	v1.11	7/98
Shogo	v1.1a	1/99
Soldiers at War	v1.1	10/98
Spearhead	v1.1	1/99
Spec Ops	v1.3	9/98
StarCraft	v1.03	12/98
Tex Murphy: Overseer	v1.03	12/98
Total Annihilation	v3.1	10/98
Unreal	OpenGL v0.91	11/98
Unreal	v2.19b	1/99
Wargames	Patch	11/98
X-COM: Interceptor	v1.2	9/98
Z	Win98	11/98

3Dfx Voodoo3

Der Geschwindigkeitsrausch geht weiter

Auf der COMDEX, der wichtigsten amerikanischen Hardwaremesse in Las Vegas, präsentierte 3Dfx jetzt den Nachfolger des Voodoo Banshee-Chips. Der neue Voodoo3 wird ein 2D/3D-Kombichip und soll im zweiten Quartal 1999 fertiggestellt werden. Der 2D-Teil des Banshee wird übernommen, während die 3D-Abteilung des Voodoo3 laut Angaben von 3Dfx so schnell sein soll wie zwei Voodoo2 im SLI-Betrieb. Er verfügt über zwei Textur-Einheiten und kann somit Hardware-aufwendige 3D-Effekte wie Multitexturing oder Bump-Mapping in einem Taktzyklus berechnen. Der Name Voodoo3 steht dabei nicht nur für einen einzelnen Grafik-Prozessor, sondern bezeichnet gleich eine komplette Chip-Familie. Zunächst werden zwei verschiedene Varianten veröffentlicht: Voodoo3 2000 und Voodoo3 3000. Der V3 2000 ist für den Einsatz in Komplett-PCs vorgesehen und kann auf Basis eines Prozessortaktes von 125 MHz bis zu 250 Millionen Texel pro Sekunde zeichnen. Der größere Bruder Voodoo3 3000 spricht den Hardcore-Spieler an, da er mit 183 MHz Chiptakt bis zu 366 Millionen Texel pro Sekunde schafft. Voodoo3 beherrscht zwar den AGP 2X-Modus, nutzt ihn aber nicht, um Texturen in den Hauptspeicher des PCs auszulagern. Außerdem berechnet er die 3D-Grafikdaten mit 32 Bit Farbtiefe (intern) und rechnet diese für die Ausgabe am Monitor auf 16 Bit herunter. Der Riva TNT beherrscht demgegenüber bei entsprechend programmierten Spielen neben der 32 Bit-Darstellung auch die Texturauslagerung über den AGP. Eine schnellere AGP4X-Version des Voodoo3 ist auch in Planung – sie soll im ersten Halbjahr 1999, gleichzeitig mit dem AGP4X-Motherboard-Chipsatz von Intel, ausgeliefert werden. Nebenbei wird dem Voodoo3 noch eine DVD-Hardware-Beschleunigung spendiert, die bei der Dekodierung der DVD-Daten hilft. 3Dfx wird Voodoo3 für DirectX 6.0, OpenGL sowie für die hauseigene Programmierschnittstelle optimieren – von einer breiten Spiele-Unterstützung darf also ausgegangen werden. Noch am Abend der Präsentation ließ Grafikkarten-Hersteller Guillemot verlauten, man wolle auf jeden Fall ein Produkt auf der Basis des Voodoo 3 3000 herstellen. Es soll in Preisregionen zwischen 150 $ und 200 $ liegen. Um der eigenen Banshee-Karte Maxi Gamer Phoenix nicht den Rang abzulaufen, hat Guillemot allerdings keine Pläne mit Voodoo3 2000-Chips.

Im direkten Vergleich: die Leistungen der wichtigsten Voodoo-Chips:

Chipsatz	Taktfrequenz (MHz)	RAMDAC (MHz)	Texelrate (MTexel/Sek.)	Polygondurchsatz (MDreiecke/Sek.)
V3 3000	183	350	366	>7
V3 2000	125	300	250	4
Banshee	100	250	100	4
Voodoo2-SLI	90x2	135	360	6
Voodoo2	90	135	180	3
Voodoo1	50	135	50	1

Unreal

Neue Patch-Runde mit Version 2.19

Der aktuelle *Unreal*-Patch 2.19 ist fast nur auf die Bereinigung von Multiplayer-Bugs ausgelegt. Schon Version 2.18 brachte eine verbesserte OpenGL-Unterstützung sowie den lange erwarteteten Direct3D-Support. Als ausgereift kann man letzteren sicher nicht bezeichnen. Unser Testrechner (PII 300, Diamond Viper 550) stürzte beim Wechsel zwischen OpenGL und Direct3D beispielsweise regelmäßig ab. Unter OpenGL gibt es darüber hinaus keinen Vollbild-Modus, außerdem ruckelt das Spiel unter Direct3D relativ unmotiviert. Mit starken Einschränkungen muß man also weiterhin rechnen. Besitzer einer Riva 128-Grafikkarte können *Unreal* mit einem kleinen Trick schöner machen: Installieren Sie Patch 2.19 und die neuesten nVidia-Referenztreiber. Starten Sie dann NV3Tweak und deaktivieren Sie Mip-Mapping, Iterated Vertex Alpha und Square Texture Support. Stellen Sie *Unreal* in den erweiterten Optionen auf Direct3D. Nun müssen Sie in den Game Engine Settings nur noch den Cache auf die Größe Ihres Hauptspeichers minus 10 MB einstellen.



Der Direct3D-Support ist auch mit dem Patch Version 2.19 noch fehlerhaft. Der Screenshot demonstriert, daß nur ein Ausschnitt des eigentlichen Gesamtbildes auf dem Monitor sichtbar ist.

TELEGRAMM

+++ *Shogo v2.0* ist auf der Webseite www.shogo-mad.com erhältlich. Dieser Patch korrigiert einige Fehler in der Multiplayer-Funktion und verbessert die Intelligenz der Computergegner. +++ Die englische Version von *SiN* hat mit häufigen Abstürzen zu kämpfen. Die deutsche Version (bei uns im Test) hat wesentlich weniger Bugs, die Ladezeiten sind aber dennoch jenseits von Gut und Böse. Für dieses Problem sollte – noch vor Erscheinen dieser Ausgabe – ein Patch veröffentlicht werden. +++



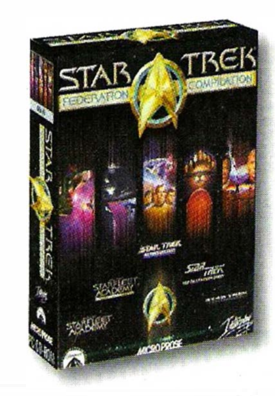


Jeden Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit aktueller Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 39,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Have a N.I.C.E. day	DM 39,95
MicroMachines V3	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
Test Drive Off Road	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vermeer – Die Kunst zu erben	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Ultimate Flight Pack	DM 49,95
Action Pack	DM 49,95
Green Pepper (Novitas)	
Alien Virus	DM 19,95
Armaeth – The Lost Kingdom	DM 9,95
Battle Stations U.S.S. John Young	DM 9,95
Crusade	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Das Amt	DM 19,95
Der Planer	DM 19,95
Erachacha	DM 19,95
FIFA Soccer 96	DM 19,95
Fire Fight	DM 9,95
Hi Octane	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Jagd auf Roter Oktober	DM 19,95
Kart Race	DM 19,95
Mad News	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Minigolf	DM 19,95
Noctropolis	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Pinball	DM 9,95
PokerTris	DM 9,95
Roketz	DM 14,95
Shanghai	DM 9,95
The Hive	DM 19,95
The Skul & The Suit	DM 19,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Wortspiel	DM 19,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Olympic Games	DM 29,95
Olympic Soccer	DM 29,95
Links 386 CD	DM 29,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Shellshock	DM 29,95
Buried in Time	DM 29,95
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Flashback	DM 29,95
Johnny Bazookatone	DM 29,95
Speed Demons	DM 29,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Ecstatica 2	DM 29,95
Monster Trucks	DM 29,95
Formel 1	DM 29,95
WipeOut 2097	DM 29,95
WipeOut	DM 29,95
Destruction Derby	DM 29,95
Ecstatica	DM 29,95

Star Trek – Federation Compilation

Beam me up, Scotty!



Die Weihnachtszeit hält für jeden etwas Besonderes bereit, auch für die Trekkies unter uns. Interplay und MicroProse haben die gesammelten Star Trek-Werke zu einer aufwendigen Compilation verarbeitet, die ihresgleichen sucht. Das Softwarepaket gibt Einblick in die Geschichte von Captain Kirk und seiner Mannschaft, seit es sie auf dem PC gibt. Freuen Sie sich auf folgende Titel: *Star Trek – 25th Anniversary*, *Star Trek: Generations*, *Star Trek: A final Unity* und *Star Trek: Starfleet Academy* (inklusive Add-On).

Empfohlener Verkaufspreis ca. DM 70.-

MicroMachines V3

Kleine Autos zu kleinen Preisen

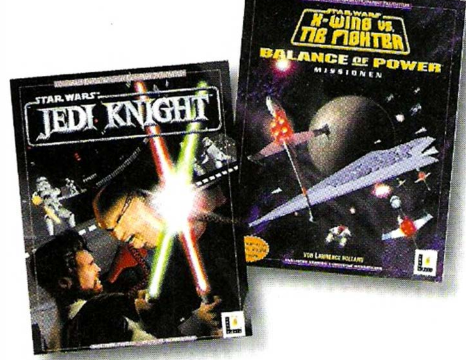


Daß nicht allein die Größe zählt, wußte Codemasters schon Anfang der Neunziger Jahre. Ihre flotten *MicroMachines* 1 und 2 begeisterten auf Anhieb Tausende von Konsolen- und PC-Spielern. Die Fortsetzung *MicroMachines* 3 hat dann Mitte dieses Jahres bewiesen, daß man auch mit einem dritten Nachfolger noch einmal alles toppen kann. Mit zeitgemäßer Grafik und einer großen Portion Spielspaß sorgt das Fun-Rennspiel sicherlich für einige frohe Stunden. Umso erfreulicher ist es, daß der Titel bereits jetzt in der Classic Line von Funsoft erscheint und so auch für den kleinen Geldbeutel erschwinglich wird.

Empfohlener Verkaufspreis DM 39,95

X-Wing vs. TIE Fighter und Jedi Knight

Möge die Macht mit Dir sein

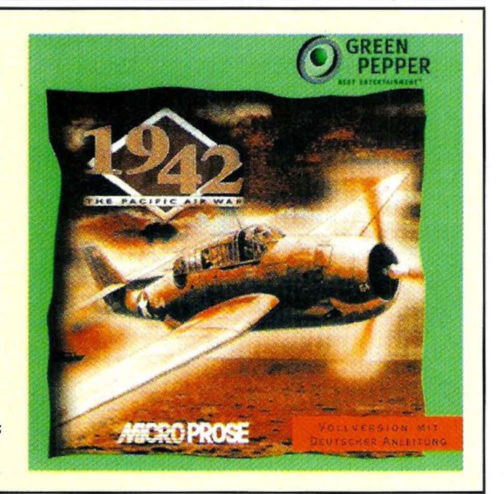


Nicht nur das Star Trek-Universum hält in der Weihnachtszeit einen Leckerbissen bereit, auch in der Welt von Luke Skywalker und Darth Vader hat man ein Herz für die zahlreichen Fans. Sie erhalten die Raumkampf-Simulation *X-Wing vs. TIE Fighter* (inkl. *Balance of Power*) und das 3D-Actionspiel *Jedi Knight* (inkl. *Mysteries of the Sith*) jeweils zusammen mit der neuen Demoversion der Enzyklopädie *Behind the Magic*, so daß keine Ihrer Fragen unbeantwortet bleiben muß.

Empfohlener Verkaufspreis jeweils DM 69,95

GEWINNSPIEL

In der Green-Pepper-Reihe werden diesen Monat drei Erfolgs-Titel der Vergangenheit als Niedrigpreistitel wiederveröffentlicht. Bereits vor einigen Jahren waren die Fans dieser actionreichen Simulationen entzückt. Neben der Kampfsimulation *This Means War!* und dem Torpedo-Fighter *Silent Service II* dürfen sich begnadete Kampfpiloten auf den Klassiker *1942 – The Pacific Air War* freuen. Novitas und PC GAMES verlosen jeweils 10 Exemplare dieser drei spannenden Titel. Senden Sie einfach eine Postkarte an PC GAMES, Stichwort: AIR WAR, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.



Novitas, Empfohlener Verkaufspreis DM 19,95 für *This means War!* und *1942*, DM 9,95 für *Silent Service II*

& MARKTDATEN MACHER

Webmaster Sven Liebich betreut Blue Bytes offizielle Siedler 3-Homepage

Was erwartet den Besucher von www.siedler3.de in den kommenden Wochen und Monaten?
Eine extrem umfangreiche Webseite, die (hoffentlich) keine Wünsche offen läßt. Strategie-Tips, drei Foren, ein Chat, Gewinnspiele und vieles mehr.

Welches Siedler 3-Feature hat Dich am meisten beeindruckt?
Das Handling der Militäreinheiten. Ich kann 100 Einheiten gleichzeitig markieren, nach Truppengattung sortieren und gegebenenfalls Wegpunkte vorgeben. Mehr braucht's nicht.

In einem Satz: Warum sollte man sich Die Siedler 3 kaufen?
Weil es eine der schönsten Möglichkeiten ist, dem grauen Alltag zu entfliehen.

Worin siehst Du DEN Unterschied von Die Siedler 3 zu vergleichbaren Spielen?
Ich kann beim Spielen relaxen und muß kein Maus-Virtuose sein.

Welches ist Dein Lieblingsvolk?
Die Ägypter, weil sie meiner Meinung nach die schönsten Gebäude haben und die Kampfkraft durch Edelsteine schneller steigt.

Welchen Profi-Tip würdest Du einem Siedler 3-Einsteiger geben?
Greife an, bevor es Dein Gegner tut.

Wenn Du einen Wunsch frei hättest: Welches Feature würdest Du noch in Die Siedler 3 einbauen?
Nur einen? Na gut: Stadtmauern.

Sierra Studios

Fallout-Entwickler verpflichtet



Für sein nächstes Spiel nimmt sich Tim Cain zwei Jahre Zeit.

Tim Cain, Schöpfer des Rollenspiels *Fallout*, wird sein nächstes, noch namenloses Spiel für die Sierra Studios (*Caesar 3, King's Quest 8*) entwickeln. Cain und zwei Kollegen hatten Interplay aufgrund von „konzeptionellen Meinungsverschiedenheiten" verlassen und die Firma Troika Games ins Leben gerufen. „Dies wird ein Rollenspiel, wie ich es seit 15 Jahren realisieren will", orakelt der Designer. „Es bietet alles, was ich von einem guten Rollenspiel erwarte: eine coole Story, eine große Auswahl an zu erschaffenden Charakteren, mehrere Lösungswege, eine erstklassige Grafik und eine atemberaubende Engine, die die Handlung wirklich unterstützt." Im Sommer 2000 soll's fertig sein.

TOP TEN CD-ROM-SPIELE

Platz	Tendenz	Titel
1	↑	Need For Speed 3
2	→	Anno 1602
3	neu	Racing Simulation 2
4	→	Commandos
5	neu	Anstoß 2 Gold
6	neu	Colin McRae Rally
7	↓	Dune 2000
8	neu	Grand Prix Legends
9	↓	Bundesliga Manager 98
10	↓	Knights & Merchants

Electronic Arts

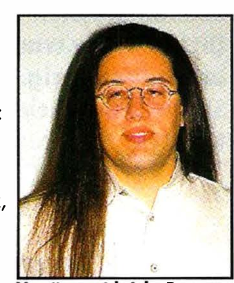
... bleibt auch in Zukunft am Ball

Das offizielle Spiel zur WM kommt auch in den nächsten Jahren von EA Sports.

Die Nummer 1 der Computerspiele-Hersteller hat sich die weltweiten Exklusiv-Rechte an den wichtigsten Fußball-Lizenzen gesichert. Zunächst wurde der Vertrag mit der FIFA um weitere acht Jahre verlängert – freuen Sie sich schon jetzt auf den Test von FIFA 2007! Nach dem Vorbild von Frankreich 98 entwickelt EA Sports auch Simulationen anläßlich der Weltmeisterschaften 2002 und 2006, zur Europameisterschaft im Jahr 2000 sowie rund um den UEFA-Cup. Zudem wird die Bundesliga-Lizenz für weitere Wirtschaftssimulationen und Actionspiele genutzt (wir berichteten). In den vergangenen fünf Jahren hat EA Sports allein von Titeln der FIFA-Serie weltweit über 15 Millionen Stück verkauft.

Ion Storm

Daikatana-Team bricht auseinander



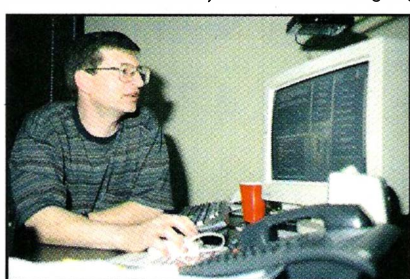
Verzögert sich John Romeros Prestige-Objekt nochmals?

Eine noch bessere Auflösung als das Spiel selbst legt das Daikatana-Entwickler-Team an den Tag: Acht von John Romeros wichtigsten Mitstreitern aus den Bereichen Grafik, Sound, Programmierung und Level-Design werfen das Handtuch und machen sich selbständig. „Wir brennen darauf, allen zu zeigen, was wir alleine zustande bringen", heißt es in einer offiziellen Stellungnahme. 3D-Action-Guru Romero spielt die Angelegenheit herunter: „Zum Glück verlassen sie uns zu einem günstigen Zeitpunkt. Die Levels sind nahezu fertiggestellt, ein Großteil des Programm-Codes ist komplett, gleiches gilt für die Musik." 20 verbleibende Entwickler sollen jetzt dafür sorgen, daß sich die Beteuerungen des ION Storm-Chefs (keine Verzögerung des Release-Termins durch die Kündigungen) bewahrheiten.

Interplay

Finanzielle Schwierigkeiten zwingen zu Sparkurs

Fallout 2 später erschienen als geplant, massive Bugs in *M.A.X. 2*, *Messiah* und *Earthworm Jim 3* auf Mitte ´99 verschoben – Interplay (*Starfleet Academdy*) hat schon mal bessere Zeiten erlebt. Im abgelaufenen Quartal hat die Firma einen dicken Verlust eingefahren. Konsequenz: Einige der vielversprechendsten Projekte (unter anderem das Star Trek-Adventure *Secret of Vulcan Fury*) werden auf Eis gelegt, Abteilungen geschlossen, Mitarbeiter entlassen. Selbst dem Strategie-Guru Ali Atabek (*Siege*, *M.A.X.*) wurde der Stuhl vor die Tür gesetzt. Zur Entschärfung der dramatischen Situation wird angeblich sogar der Verkauf von David Perrys Firma Shiny Entertainment (*MDK*, *Messiah*) in Betracht gezogen.



Strategie-Legende Ali Atabek (hier bei der Vorführung von M.A.X.) mußte Interplay verlassen.

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 12/98 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:



1. Play the Games (Infogrames, Virgin, Electronic Arts)

Und wie geht's IHREM Zwergscalar so?



2. Urban Assault (Microsoft)

Ballermann 3D: Microsoft denkt sich was dabei.



3. Grim Fandango (LucasArts/Softgold)

Der Tod steht ihm wirklich gut.

Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 15. Dezember 1998 an folgende Adresse:

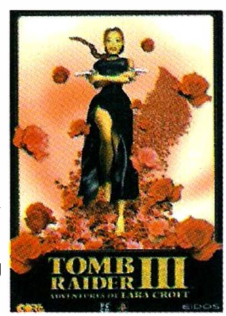
Computec Media AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der Computec Media AG sind natürlich von der Wertung ausgeschlossen.

Eidos Interactive

Lara Croft schlägt alle Rekorde

Zum Verkaufsstart von *Tomb Raider 3 – Adventures of Lara Croft* (Test in dieser Ausgabe) hat die Hamburger Eidos Interactive-Niederlassung eine Rekordmenge von 700.000 Exemplaren an den Handel ausgeliefert. Damit dürfte die kommende Nummer 1 bereits feststehen und selbst Blue Bytes *Siedler* hinter sich lassen.



Mit solchen Plakaten kündigt Eidos seit Wochen das Comeback der Powerfrau an.

Virgin Interactive

Und es geht doch weiter...

Virgin Interactive abzüglich Westwood Studios ergibt... ja, was eigentlich? Sah es zunächst so aus, als würde die Firma nach dem Verkauf der *Command & Conquer*-Macher an Electronic Arts dichtmachen, so haben jetzt ehemalige Virgin-Manager sämtliche Aktien der Firma übernommen und wagen einen Neuanfang; Verhandlungen mit einzelnen Entwicklern laufen bereits. Eine Fusion mit dem finanziell angeschlagenen Hersteller Interplay wird indes nicht ausgeschlossen.

GT Interactive

Neues Entwicklerstudio

Er hat für *Origin Wing Commander Prophecy* und die *Secret Ops* produziert, jetzt leitet er sein eigenes Studio – und muß dazu noch nicht mal umziehen: Rod Nakamoto ist Chef eines neuen, 16-köpfigen Teams namens Bootprint, das von GT Interactive (*Unreal, Abe's Oddysee*) in Austin/Texas gegründet wurde. Zum Einstand plant man ein Action-Strategiespiel für das Jahr 2000. Damit beschäftigt GT Interactive inzwischen mehr als 230 Programmierer, Designer und Grafiker.

TELEGRAMM

+++ Für die Vermarktung der Fußballsimulation *Actua Soccer 3* hat Gremlin Interactive den AC Milan-Superstar Oliver Bierhoff unter Vertrag genommen. +++ Ob's am gewagten Titel liegt? Der Spielwaren-Riese Toys 'R' Us wird die DID-Action-Simulation *Wargasm* nicht in seinen britischen Filialen anbieten. +++ „Wild Bill" Stealey in Turbulenzen: Wegen eines Verlusts von 3,5 Millionen Dollar im abgelaufenen Quartal legt Interactive Magic zwei Projekte auf Eis und entläßt 20 Entwickler. +++ Die ersten 250.000 Stück sind unter's Volk gebracht: Topware Interactive meldet rekordverdächtige Verkaufszahlen für die Mega-Compilation *Gold Games 3*. +++ Jonathan Ackley, Designer und Projektleiter des Guybrush Threepwood-Adventures *Monkey Island 3*, hat LucasArts verlassen und will ein eigenes Studio eröffnen. +++

Sierra – Hintergrund und Zukunftsaussichten

Ein Kessel Buntes

Das vielfältige Angebot des Software-Riesen Sierra ist kaum zu übertreffen: Komplexe Simulationen gesellen sich zu massentauglichen Kartenspielen, Adventures zu 3D-Shootern und Rennspiele zu Denkspielen. Wir haben uns das Line-Up der nächsten Monate vor Ort angesehen.

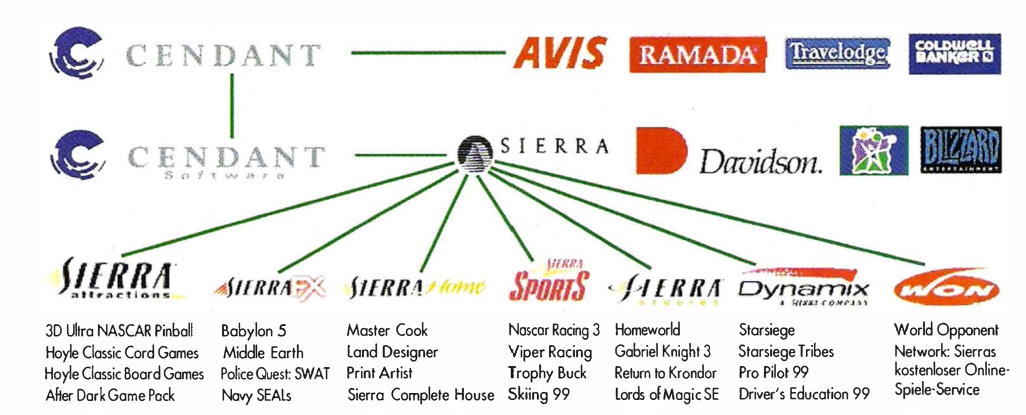


Das neue Jahr fängt ja gut an: Was Sierra derzeit in seinen vielen Töpfen auskocht, kann sich sehen lassen und muß erfreulicherweise nur noch ein paarmal umgerührt werden, bis es fertig ist. Nachdem bereits mit *Grandprix Legends*, *King's Quest: Mask of Eternity* und *Half-Life* die ersten hohen Wertungen eingesammelt werden konnten, geht es ab Anfang nächsten Jahres wohl munter weiter. Wir haben uns vor Ort die vielversprechendsten Titel angesehen und berichten Ihnen ausführlich über *Starsiege Tribes*, ein zukunftsweisendes 3D-Action-Spiel. Endlich sieht es so aus, als könne auch in Deutschland ein Spiel den Durchbruch im Multiplayer-Bereich schaffen. Ebenfalls richtungsweisend dürfte *Homeworld* werden, das 3D-Strategie-Spiel der Newcomer Relic Entertainment. Die junge, aber bereits erfahrene Truppe aus Vancouver plant, dem Genre neue Horizonte zu eröffnen, und hat in den USA bereits etliche Vorschußlorbeeren erhalten. Außerdem trafen wir Jane Jensen, die Frau hinter *Gabriel Knight 3*, das den Spieler erstmals mit einer 3D-Engine auf die Spur mysteriöser Vorgänge mit historischem Hintergrund schickt. Nachdem Papyrus sich bereits mit einigen sehr komplexen Simulationen einen Namen machen konnte, arbeitet Sierra zusätzlich mit *Viper Racing* an einem massentauglichen Rennspiel, das dennoch sehr nahe an der Realität sein wird. Zwei interessante Lizenz-Umsetzungen ha-

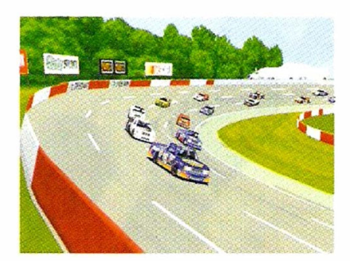
ben wir uns ebenfalls genauer angesehen: *Babylon 5*, das Weltraum-Action-Spiel im Universum der bekannten Fernsehserie, sowie *Middle Earth*, ein vielversprechendes Online-Rollenspiel, das in der Welt von Fantasy-Autor J.R.R. Tolkien angesiedelt ist.

Edler Stammbaum

Kaum ein Spielehersteller kann auf eine längere Geschichte zurückblicken als Sierra. Seit den späten 70er Jahren ist die von Ken Williams gegründete Firma für ihre Adventures bekannt, nicht zuletzt durch die von Williams' Frau ins Leben gerufene *King's Quest*-Serie. Damit nicht genug: Heute gehören so bekannte Entwickler wie Dynamix (*Red Baron*), Coktel Vision (*Woodruff and the Schnibble of Azimuth*), Impressions (*Caesar*) und Papyrus (*Grandprix Legends*) zum Sierra-Imperium (siehe Kasten). Einige weitere Entwickler wurden ebenfalls im Lauf der Jahre aufgekauft, doch beschäftigen diese sich mit für uns weniger spannenden Dingen wie Lernsoftware sowie Gartenplanern oder interaktiven Kochbüchern. 1996 wurde Sierra Teil von CUC International, einem mächtigen Dienstleistungsunternehmen, das schließlich 1997 mit der Firmengruppe HFS fusionierte, um das neue Unternehmen Cendant zu bilden. Seitdem ist Sierra gemeinsam mit den *Diablo*-Entwicklern Blizzard, der Lernsoftware-Schmiede Davidson & Associates sowie Knowledge Adventure Teil von Cendant Software. Zu Cendant selbst gehören so bekannte Firmen wie die Avis-Autovermietung oder die Ramada-Hotelkette. Zur Zeit führt Cendant mit mehreren amerikanischen und europäischen Unternehmen Gespräche über den Verkauf der Software-Unternehmen, was jedoch die Entwicklung und Veröffentlichung der Spiele nicht maßgeblich beeinflussen soll. Wir halten Sie auf dem Laufenden. Unser Special in dieser Ausgabe deckt natürlich nicht alle neuen Produkte von Sierra ausführlich ab – bei der Vielzahl an Spielen und Entwicklern, die über ganz Amerika und Kanada verstreut sind, wäre das unmöglich.



Unser Diagramm zeigt, daß Sierra ein Teil der Software-Abteilung des Cendant-Konzerns ist – ebenso wie Blizzard Entertainment, Davidson & Associates und Knowledge Adventure. Zu Cendant gehören auch so bekannte Firmen wie die Autovermietung Avis, die Hotelkette Ramada oder die Goldwell-Banken. Unter den Entwicklungsstudios finden Sie die jeweiligen Projekte.



NASCAR 99 bietet erstmals beschleunigte Grafiken, die Craftsman-Truck-Serie und eine verbesserte Mehrspieler-Option.



DSF Ski Extrem beschäftigt sich mit Hochgeschwindigkeits-Rennen.



Pro Pilot 99 unterstützt 3D-Karten und weitet das Fluggebiet auf Europa aus.

Ski und NASCAR gut

Für den deutschen Markt weniger interessante Titel wie die Angel-Simulation *Trophy Buck*, Football-Spiele und Garten-Designer haben wir großzügig ausgelassen, um die interessanteren Titel ausführlicher vorstellen zu können. Einige andere stellen wir Ihnen in dieser Einleitung kurz vor: *Skiing 99* wird in Deutschland voraussichtlich im Januar unter dem Titel *DSF Ski Extreme Edition 99* erscheinen und sich diesmal mit Skifahren der gefährlicheren Sorte beschäftigen. Hochgeschwindigkeits-Rennen und halsbrecherische Akrobatik-Disziplinen in sechs Ski-Gebieten sollen Alpin-Fans an die Gamepads locken. Munter fortgesetzt wird auch die *NASCAR*-Reihe, diesmal gleich mit zwei neuen Produkten. Zum einen kommt wohl im Frühjahr *NASCAR 99*, das gewissermaßen als NASCAR Racing 2.5 anzusehen ist und neben der Unterstützung von 3D-Grafikkarten auch die Craftsman-Rennserie mit den hochgezüchteten Pick Ups mitbringt. Etwas später im Jahr wird dann mit *NASCAR 3* der richtige Nachfolger erscheinen, über dessen Verbesserungen aber noch keine Informationen erhältlich sind. Bleibt noch *Pro Pilot 99*, das jetzt mit 3D-Kartenunterstützung aufwartet sowie neben den USA noch Europa als Fluggebiet und weitere Features wie eine interaktive Checkliste enthält. Erscheinen soll *Pro Pilot 99* voraussichtlich im März nächsten Jahres.

Florian Stangl ■

SIERRAS ERFOLGE

Nachfolgend haben wir die erfolgreichsten Spiele von Sierra und den angeschlossenen Entwicklungsteams aufgelistet, die seit Bestehen der Firma veröffentlicht wurden. Die Zahlen basieren auf Angaben von Sierra und geben die weltweiten Verkäufe wieder. Auffällig: Sierra hat es geschafft, nicht nur einzelne Bestseller zu vermarkten, sondern gleich richtige Serien zu etablieren.

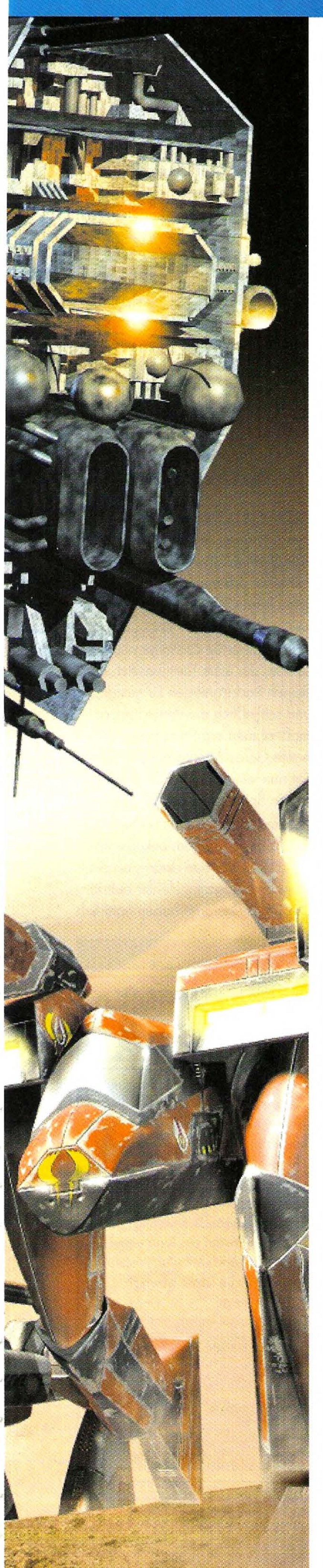
Angaben in Millionen
Quelle: Sierra

Spiel	Verkäufe
King's Quest [1]	7,0
Leisure Suit Larry [1]	4,0
Space Quest [2]	3,8
Addy [3]	3,8
3D-Ultra Pinball [4]	2,1
WarCraft [5]	1,8
Caesar [6]	1,6
Diablo	1,5
NASCAR [5]	1,4
StarCraft	1,2
Gabriel Knight [5]	1,1
Half-Life	1,0

[1] Teil 1 bis Teil 7
[2] Teil 1 bis Teil 6
[3] Edutainment-Software
[4] Flipper mit diversen Themen
[5] Teil 1 und Teil 2
[6] Teil 1 bis Teil 3


AGAMEMNON





Starsiege Tribes

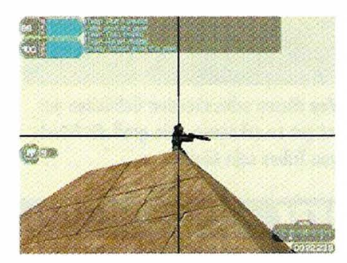
Erdbeben-sicher

Die Zukunft der Spiele – wie sieht sie aus? Ein Trend geht klar in Richtung Multiplayer-Gefechte, vorzugsweise über das Internet. Ein weiterer Trend ist Teamplay, denn gemeinsam geht einfach alles besser. Starsiege Tribes verbindet beides mit toller Grafik, flüssigem Internet-Spiel auch mit mittelmäßigen Modems und spannenden Spielvarianten – gewissermaßen das Battle.Net für Action-Spiele.

Dynamix hat sich ein hohes Ziel gesteckt: *Starsiege Tribes* soll endlich zeigen, wie Multiplayer-Spiele in Zukunft aussehen sollen. Eine tolle Grafik, Dutzende von Spielern gleichzeitig und das sogar ohne ISDN-Leitung sollen den beliebten und indizierten 3D-Shootern von id Software das Wasser abgraben. *Starsiege Tribes* soll zeitgleich mit *Starsiege* (siehe Kasten) erscheinen und spielt im selben Universum, aber ohne die dicken Roboter, sondern nur mit Fußsoldaten. Hintergrund ist der Kampf einzelner Stämme, die wie Nomaden durchs Universum ziehen und sich mit anderen Gruppen um die Technik auf verlassenen Planeten prügeln. Dadurch steht der Kampf Mann gegen Mann im Mittelpunkt, was natürlich die ideale Ausgangslage für Deathmatches und andere Multiplayer-Varianten ist. Obwohl *Tribes* auch einen Singleplayer-Modus anbietet, liegt die Betonung ganz klar auf Netzwerk- und Internet-Partien.

Kein Spaß ohne Modem

Es ist daher kein reines Online-Spiel, doch wer es nur alleine spielt, wird kaum länger Spaß daran haben. Die Einzelspieler-Missionen dienen nämlich nur dem Training und der Vorbereitung auf die ersten Online-Gefechte. *Tribes* ähnelt damit dem von id Software angekündigten *Quake Arena*, wird aber einige Monate vorher erscheinen und betont vor allem den Teamplay-Gedanken. Das Signal ist eindeutig: So wird die Zukunft der Multiplayer-Spiele aussehen – nächstes Jahr werden wir wissen, welches Programmier-Team dabei die Nase vorn hat. Die Hintergrund-Story schenken wir uns wegen faktischer Nicht-Vorhandenheit, ebenso die Singleplayer-Variante, da diese keinesfalls den Kauf des Spiel rechtfertigt und im Prinzip nur als kleine Dreingabe gesehen werden kann. Wenn Sie also weder einen Internet-Zugang noch ein lokales Netzwerk in der Nähe haben, wird Ihnen *Tribes* wohl entgehen. Zwei bis 32 Spieler können im Multiplayer-Modus gleichzeitig auf einem Server spielen, der von jedem Besitzer der Vollversion mühelos eingerichtet werden kann (siehe Kasten „Spielen im Netzwerk"). Wieviele Teilnehmer tatsächlich möglich sind, hängt vor allem von der Geschwindigkeit ab, mit welcher der Host-Rechner am



Als Scharfschütze benötigen Sie Waffen mit großer Reichweite wie das Lasergewehr. Dieser arme Kerl sieht gerade in die falsche Richtung...



Auf Knopfdruck führen Sie Freudentänze auf oder provozieren den Gegner mit spöttischen Bemerkungen. Für alle Kommentare reichen zwei Tasten aus.



Starsiege Tribes bietet sieben verschiedene, sehr abwechslungsreiche Planeten-Oberflächen und ermöglicht den nahtlosen Übergang von Gebäuden ins Freie.





Die schwere Panzerung des roten Spielers macht ihn zwar langsamer, steckt aber auch direkte Treffer besser weg.



Dank der detaillierten Spielfiguren erkennen Sie nicht nur die Waffen, sondern auch die Blickrichtung des Gegners.



Von diesen schwebenden Gebäuden aus ist gut zu erkennen, wie groß die Levels von Tribes sein können.

Internet hängt; in lokalen Netzwerken sollte es da fast keine Limitierungen geben. Das war's auch schon an Aufwand, schon kann ein Spiel beginnen. *Tribes* bietet neben dem klassischen Deathmatch, bei dem es einfach nur um die meisten Abschüsse geht, zwei Spielvarianten für Teamplay. Dabei können bis zu vier verschiedene Teams aus beliebig vielen Spielern entweder um den Besitz von Türmen kämpfen oder versuchen, die Flagge aus der Basis der Gegner zu klauen (siehe Kasten „Die Spielmodi"). „Viele haben einfach übersehen, daß es intelligentere Spielmodi als nur Deathmatches gibt", sagt Designer Scott Youngblood. „In *Tribes* gewinnt das Team, das mehr denkt als die anderen." Die Betonung des Team-Gedankens bringt natürlich eine Reihe von Problemen mit sich, welche die Designer lösen mußten. Wie funktioniert die Kommunikation? Wie identifiziere ich mit meinem Stamm? Wie koordiniere ich meine Aktionen mit den Kameraden?

Die richtige Taktik

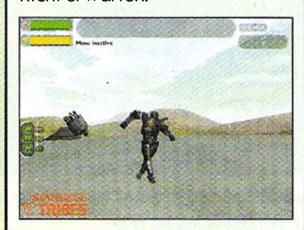
Stellen Sie sich zuerst die Ausgangsposition vor: Zwei Teams kämpfen um einen Planeten und befinden sich zuerst an zwei verschiedenen Stellen – ohne zu wissen, wo der Gegner steckt. Schnell werden also Kundschafter ausgeschickt, der erste Turm besetzt, um dessen Radaranlagen zu nutzen, und schließlich die Verteidigungsmaßnahmen ergriffen, bevor die ersten Gefechte entbrennen. Wenn Sie nun versuchen, all diese Aufgaben in Spielen wie dem indizierten *Quake 2* oder auch *Jedi Knight* auf die Reihe zu kriegen, bekommen Sie schneller graue Haare, als ein Windows-Ausnahmefehler auftritt. Die *Tribes*-Designer haben natürlich

DIE SPIELMODI

Starsiege Tribes ist primär für den Multiplayer-Betrieb ausgelegt – die drei Spielarten Deathmatch, Towers und Capture the Flag bieten sehr viel Abwechslung. Diese Übersicht zeigt Ihnen, welche Spielmöglichkeiten es gibt und was Sie mit dem Singleplayer-Modus anfangen können.

SINGLEPLAYER

Dieser Modus dient vorrangig Ihrem Training. Sie stoßen neben den auch im Mehrspieler-Modus vertretenen Spielfiguren auch auf Aliens, an denen Sie die Steuerung der Figur sowie die Funktionsweisen der Waffen üben können. Eine richtige Story, eine ausgefeilte Künstliche Intelligenz oder knackige Puzzles dürfen Sie hier aber nicht erwarten.



DEATHMATCH

Wie in anderen 3D-Shootern geht es hier darum, möglichst viele Abschüsse zu erzielen. Entweder tritt jeder gegen jeden an oder der Spielleiter darf bis zu vier Teams bereitstellen. Nach jedem Match kann die Mannschaft gewechselt werden. Mehrere Optionen legen die maximale Abschußzahl oder die zur Verfügung stehenden Waffen fest.



TOWERS

Mehrere Türme sind über das Spielfeld verteilt und jedes der bis zu vier Teams muß versuchen, möglichst viele davon zu besetzen und möglichst lange zu halten. Für jede Sekunde, die ein Turm in Ihrem Besitz ist, gibt es Punkte. Damit eines der Gebäude den Besitzer wechselt, genügt das Berühren eines meist zentral angelegten und unübersehbaren Schalters.



CAPTURE THE FLAG

Auch hier spielen die Türme eine zentrale Rolle, denn in jedem ist die Flagge Ihres Teams aufbewahrt, die das gegnerische Team entführen und zur eigenen Basis bringen muß. Hier ist ein ausgewogenes Team von Spezialisten besonders wichtig, da nur gemeinsam ein Turm verteidigt und gleichzeitig ein Vorstoß ins feindliche Lager gewagt werden kann.



EIN FALL FÜR SPEZIALISTEN

Der Schwerpunkt von *Starsiege Tribes* liegt nicht auf stupidem Abballern, sondern auf Teamwork und daher auf der richtigen Mischung der Fähigkeiten der einzelnen Spieler. Im Folgenden haben wir Ihnen die wichtigsten Positionen in einem Team anhand von fiktiven „Berufen" aufgelistet, damit Sie sich schon mal überlegen können, welche Rolle Sie am liebsten übernehmen wollen. *Starsiege Tribes* schreibt Ihnen aber nicht vor, welche Waffen oder Ausrüstungen Sie mitnehmen, also können Sie auch Kombinationen aus diesen Beispielen wählen oder ganz neue schaffen.

- **Kommandant:** Gut geschützt von seinen Kameraden, behält der Kommandant die strategische Karte im Auge und koordiniert die Einsätze. Mit wenigen Mausklicks oder Tasten weist er den anderen neue Ziele zu, beurteilt die Brennpunkte und kann den Sturm auf die gegnerische Flagge organisieren. Da jedes zugewiesene Ziel im Kompaß des jeweiligen Spielers angezeigt wird, kann sich dieser voll auf die 3D-Umgebung konzentrieren und die Karte vernachlässigen.
- **Scharfschütze:** Mit den weitreichenden, lichtschnellen und enorm starken Lasergewehren können diese Spezialisten aus sicherer Entfernung gegnerische Wachposten ausschalten. Eine leichte Rüstung sorgt dafür, daß sie schnell von einem Punkt zum nächsten wechseln können. Außerdem können sie dadurch höher fliegen und so schnell aus der Deckung emporschweben, einen Schuß abfeuern und wieder abtauchen.
- **Rambos:** Mit dem schweren Panzer und entsprechend starken Waffen eignen sich diese Einheiten am besten für den Sturm auf eine Basis, um einem schnellen Flaggenklauer den Rücken freizuhalten. Sie können auch schweres Gerät wie Geschütztürme mitnehmen und können – so gut wie keine andere Einheit – die eigene Basis verteidigen.
- **Sprengkommando:** Dieses Zwei-Mann-Team besteht aus einem Soldaten mit Ziellaser und einem Kameraden mit Granatwerfer. Da das Verschießen der Projektile über größere Entfernungen sehr schwierig ist, markiert der eine das Ziel mit dem Laser, wodurch der entsprechende Winkel für den Granatwerfer angezeigt wird. So lassen sich relativ bequem die gefährlichen Raketentürme ausschalten.
- **Piloten:** Sie steuern entweder den Truppentransporter für vier Mann oder den schnellen Scout. Eine mittelschwere Rüstung schafft den besten Kompromiß aus Schutz vor feindlichen Geschossen und hoher Geschwindigkeit, da die Fahrzeuge nicht allzu stabil sind und eine schnelle Flucht oft die beste Lösung darstellt.

mitgedacht und bieten deshalb eine taktische Karte an, mit der sich ein Spieler als Kommandant um die Planung kümmert. Dazu klickt er einfach den Namen eines Kameraden an, wählt ein Ziel und weist ihm eine Aufgabe zu – das war's. Der Angesprochene sieht und hört den Befehl sowie das Ziel und kann sich in aller Ruhe um seine Aufgabe kümmern. Wenn er Meldung erstatten will, kann er entweder den Text im Chat-Modus eintippen oder viel besser mit nur zwei oder drei Tasten eine passende Meldung absetzen. Das Spiel liefert bereits eine Menge von gesprochenen und schriftlichen Kommandos mit, doch werden sich diese ohne großen Aufwand durch eigene Texte und Audio-Files ergänzen oder austauschen lassen. „*Tribes* ist viel leichter zu modifizieren als *Quake 2* oder andere Spiele", verspricht Scott Youngblood. Das macht natürlich erst Sinn, wenn sich mehrere Spieler zu einem festen Tribe, also Stamm, zusammengeschlossen haben. Um die Identifikation mit dem eigenen Team zu erleichtern, können Sie ohne großen Aufwand die Skins, also die Textur Ihrer Spielfigur, ändern und so einen einheitlichen Team-Look für die männlichen und weiblichen Spielfiguren kreieren. Außerdem dürfen Sie problemlos neue Logos einbinden, die dann sogar auf den von Ihnen besetzten Gebäuden auftauchen.

Komplexes Gameplay

Die Steuerung Ihrer Spielfigur ist komplett einstellbar und ermöglicht das Spiel aus der Ego-Perspektive sowie aus der bekannten *Tomb Raider*-Sicht. Für alle Waffen gibt es einen Sniper-Modus, der auf Tastendruck ein Ziel heranzoomt, wobei nur das spezielle Scharfschützengewehr über größere Distanzen wirkungsvoll ist. Die Auswahl der Waffen ist beachtlich und ermöglicht es Ihnen, Ihr Team in Spezialisten für die unterschiedlichsten Aufgaben einzuteilen (siehe Kasten). Plasmagewehre, Granatwerfer, Mörser, Maschinengewehre und dergleichen sorgen dafür, daß mehr als genug Spezial-Effekte wie riesige Explosionen und Druckwellen das Auge des Betrachters erfreuen. Zusätzlich gibt es nette Spielereien wie Minen, um die eigene Flagge oder Reaktoren zu beschützen, denn letztere liefern gewissermaßen das Geld, mit dem Ihr Team neue Ausrüstungen kaufen kann. Sie besitzen nämlich anfangs nur eine gewisse Summe und müssen dann weitere Reaktoren in Besitz nehmen, um aufrüsten zu können. Sammeln Sie Waffen der Gegner ein, können Sie diese in Ihrer Basis zu Geld machen und so den Energievorrat erhöhen – klingt unlogisch, funktioniert aber prima, weil es eine weitere taktische Komponente ins Spiel bringt. Ist ein Reaktor oder ein Radargerät beschädigt, kann es sogar repariert werden, weswegen immer ein Spieler im Team die Rolle des Mechanikers übernehmen sollte. Obwohl sich *Tribes* auch hervorragend als Strategie-Spiel verkaufen ließe, kommt die Action alles andere als zu kurz: Da die Waffen so ausgelegt sind, daß man nur

STARSIEGE

Starsiege (ohne Tribe-Anhängsel) ist gewissermaßen der dritte Teil von *Earthsiege*, der Roboter-Kampfsimulation von Dynamix. Im Jahr 2829 muß sich das terranische Imperium nicht nur gegen die Hybrids wehren, sondern bekommt auch noch Ärger mit Rebellen auf Mars und Venus. Am Spielprinzip selbst hat sich nicht viel geändert: Sie klettern als Pilot in einen der riesigen Hercs – die *Starsiege*-Variante der FASA-Mechs – und müssen damit rund 45 Missionen absolvieren, die vom Zerstören einer gegnerischen Basis über Geleitaufträge bis zu Aufklärungseinsätzen reichen. In den Singleplayer-Missionen können Sie nur die Hybrids oder Terraner übernehmen, im Mehrspieler-Modus zusätzlich die Rebellen. 25 neue Kampfroboter und andere neue, zur Verfügung stehende Waffen haben teilweise nichts mehr mit den *Earthsiege*-Vorgängern gemeinsam, denn in *Starsiege* besitzen die Maschinen keinen drehbaren Turm mehr, sondern stattdessen drehbare Waffensysteme. Das erleichtert nicht nur die Steuerung gerade im Kampf, sondern ermöglicht auch originellere Roboter-Designs, denn eine schwenkbare Hüfte, auf der früher der Turm saß, ist nicht mehr nötig. Die Grafik-Engine ist die selbe wie auch in *Tribes* und sieht somit ähnlich gut aus wie *Heavy Gear* oder *MechWarrior 3*. Für Multiplayer-Partien dürfen Sie die Texturen Ihrer Hercs und die Konterfeis der Piloten mit eigenen Grafiken austauschen, um die Duelle einzelner Clans spannender zu gestalten. *Starsiege* soll zeitgleich mit *Tribes* erscheinen.

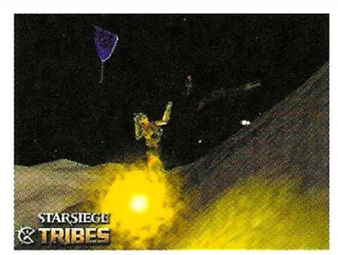
Starsiege bietet statt eines drehbaren Cockpits bewegliche Geschütze. Dadurch erhöht sich die Spielgeschwindigkeit.



Tribes und Starsiege verwenden die selbe, neu programmierte Grafik-Engine – spielerisch haben sie aber wenig gemeinsam.



Trotz der strategischen Elemente kommt beinharte Action in Tribes nicht zu kurz.



Die Licht-Effekte kommen besonders nachts oder in Gebäuden gut zur Geltung.

selten einen Gegner mit einem einzigen Schuß erlegen kann, entbrennen schnell Gefechte, die alleine vom Geschick der Spieler abhängen und nicht von den besseren Waffen. Da alle Kampfanzüge flugfähig sind, kann die Landschaft prächtig miteinbezogen werden, um einem Kontrahenten aus der Luft ein paar Sprengsätze um die Ohren zu ballern und dann den Rest aus der Nähe zu erledigen. Abgerundet wird das Ganze durch „Taunts", also spöttische Bemerkungen per Sprachausgabe, die sogar von tollen Animationen (dank Motion Capturing) untermalt werden. Nichts ist befriedigender, als einem Gegner zu winken und ein „Hit me!" entgegenzuschmettern, der gerade verzweifelt versucht, Sie aus der Ferne abzuballern. Eine weitere Neuerung sind die



Die Architektur ist enorm abwechslungsreich und erinnert – aufgrund der zahlreichen Pyramiden – auf dieser Welt an Roland Emmerichs Stargate.

beiden Fahrzeuge, die Sie nutzen können. Während der schnelle Scout der Aufklärung dient, eignet sich der Truppentransporter für den massiven Sturm auf eine Basis. Sie bringen damit bis zu vier Kameraden vergleichsweise sicher ins Zentrum des Geschehens, ballern dabei mit der Bordkanone um sich und fühlen sich fast so wie im Film Starship Troopers. Sie müssen nur auf die Raketentürme achten, die alle fliegenden Einheiten – Soldaten und Fahrzeuge – automatisch beschießen. Hier kommt wieder das Teamwork ins



„Viele haben einfach übersehen, daß es noch intelligentere Spiel-Modi als nur Deathmatch gibt."

Scott Youngblood, Designer

Spiel: Ihre Kameraden sollten die gefährlichen Abwehreinrichtungen kurz vorher mit dem Mörser außer Gefecht setzen. Tribes bietet noch etwas Besonderes: Sie können ohne Pause von einem Gebäude ins Freie laufen und dort weiterkämpfen. Schluchten, Hügel, Brücken und verschachtelte Gebäude laden somit zu spannenden Gefechten ein, die vor allem grandios aussehen.

Brillante Grafik-Engine

Obwohl *Tribes* auch im Software-Modus laufen kann, empfiehlt sich dringend der Besitz einer 3D-Grafikkarte, die entweder Glide für Chips von 3Dfx Interactive oder OpenGL unterstützen muß, außerdem mindestens ein P 166 mit 32 MByte Hauptspeicher. Der Aufwand lohnt sich, denn nicht nur die Optik ist besser als in den meisten anderen 3D-Shootern, sondern auch die Kollisionsabfrage funktioniert tadellos. Hinzu kommen schöne Wetter-Effekte wie Regen, Nebel und Schnee, die den Look der sieben unterschiedlichen Planeten-Oberflächen erheblich aufwerten. Tribes dürfte damit das erste 3D-Action-Spiel mit Schwerpunkt auf Multiplayer-Partien sein, das nicht nur die besten Chancen hat, nicht indiziert zu werden, sondern vor allem auch problemlos funktioniert. Nach der Veröffentlichung von Tribes will Sierra noch den Level-Editor zum Download anbieten, mit dem Sie bequem neue 3D-Landschaften basteln können, die dann über das Internet verbreitet werden dürfen. Die von uns gespielte Beta-Version lief übrigens mit acht Teilnehmern über 28.8 Kb/s-Modems butterweich und ohne Probleme – id Software muß sich also warm anziehen.

Florian Stangl ■

SPIELEN IM NETZWERK

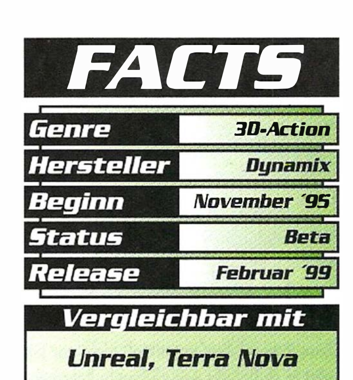
Spielleiter

Spiel einrichten

Level und Optionsauswahl

Mitspieler

Um eine Mehrspieler-Partie zu starten, genügt es, wenn ein Spieler seinen Rechner als Host-Server einrichtet. Dazu wählen Sie im Menü die entsprechende Verbindungsart (Netzwerk, Internet, Modem oder Nullmodem) und wählen dann den gewünschten Level sowie die Art des Spiels aus (siehe Kasten „Die Spielmodi"). Die anderen Spieler lassen einfach mit einem Mausklick nach allen verfügbaren Servern suchen und wählen dann das gewünschte Spiel. Vorher kann sich jeder über den ebenfalls mit nur einem Klick erreichbaren IRC-Chat über das Spiel unterhalten oder Änderungen am eingestellten Level vorschlagen. Wieviele Spieler teilnehmen können, hängt vor allem von der Verbindung des Host-Rechners ab: Während es in lokalen Netzwerken problemlos 16 und mehr Spieler Kontrahenten sein können, schrumpft die Anzahl auf voraussichtlich unter zehn, wenn nur ein Modem mit 28.8 Kb/s zur Verfügung steht. Je schneller die Internet-Anbindung des Host-Rechners ist, desto mehr Spieler sind möglich; notfalls begrenzen Sie einfach die Zahl der maximalen Teilnehmer.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Dynamix
Beginn	November '95
Status	Beta
Release	Februar '99

Vergleichbar mit

Unreal, Terra Nova



Viper Racing

Giftschleuder

Unvernunft kann so schön sein! Zumindest was Autos betrifft, denn beim Spiele-Design sollte man besser aufpassen. Sierra wagt sich mit Viper Racing an die massentaugliche Simulation eines der schönsten PS-Monster und versucht dadurch den Spagat zwischen Need for Speed und Grandprix Legends.

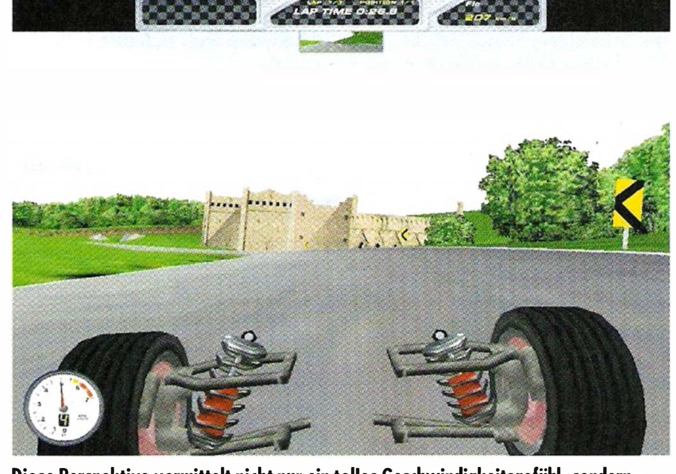
Mehrere hundert PS, eine langgezogene Motorhaube, ein schwer zu kontrollierendes Heck und ein grandioser Sound aus acht Litern Hubraum – das ist die Dodge Viper. Sie zählt zu den Traumwagen, wird unter anderem von Shinys Dave Perry (*MDK*, *Earthworm Jim* etc.) gefahren und dürfte für die meisten von uns ein Wunsch bleiben – wenn es da nicht Sierra und ihr Rennspiel *Viper Racing* gäbe. Das beschäftigt sich ausschließlich mit dieser Traumschleuder und ist anders als die *Need for Speed*-Serie eine echte Simulation. Das realistische Fahrmodell läßt sich aber auch auf einen astreinen Arcade-Modus dezimieren, der dennoch nicht weniger Spaß machen und auch nicht weniger anspruchsvoll sein soll als die Simulations-Variante. Darüber hinaus bietet *Viper Racing* detaillierte Grafiken und reizvolle Spielmodi, die aber nicht so abwechslungsreich ausfallen wie beim großen Konkurrenten *Need for Speed 3*. Im Arcade-Modus verhält sich die Viper nur bis kurz vor dem Grenzbereich wie das echte Modell, dann aber fängt die Software den Wagen automatisch ab, egal welche Fahrhilfen Sie ein- oder ausgeschaltet haben. So fühlt sich *Viper Racing* in etwa wie die Simulations-Stufe von *Need for Speed 3* an, ist also für jedermann beherrschbar, bleibt aber trotzdem eine Herausforderung, wenn Sie sich dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade nähern. Dann macht sich die hervorragende Fahrweise der Computer-Gegner bemerkbar, die wie echte Piloten um jeden Meter kämpfen und auch das Ausbremsen anderer Autos sehr gut beherrschen.

Faire Gegner

Unfair geht es eigentlich nie zu, dafür aber stets knallhart. Diffiziler wird es für Sie mit der Einstellung „Intermediate", die dem Wagen mehr Freiheiten läßt und mit der entsprechend waghalsigen Fahrweise auch zu unfreiwilligen Drehern führen kann. Doch erst im Simulations-Modus zeigt die Viper, daß sie sich ihren giftigen Namen redlich verdient hat: Ohne ABS und Anti-Schlupfkontrolle ist sie schwerer zu beherrschen als ihre gefährliche Namensgeberin aus dem Tierreich. Jeder kleine Schlenker zuviel dreht Ihnen unweigerlich das Heck weg, was nur durch großes Können wieder abzufangen ist. Hier brilliert die Fahrphysik besonders, denn da *Viper Racing* unter anderem eine manuelle Kupplung anbietet, haben Sie zusammen mit einem Lenkrad und etwas Übung die Chance, den Wagen wieder abzufangen. Trotz aller spielerischen Unterschiede steht *Viper Racing* seinem entfernten Verwandten *Grandprix Legends* hier in nichts nach.



Die Grafik-Engine zeigt zwar Environment-Mapping und durchsichtige Fenster, geizt aber mit Objekten am Streckenrand oder kleinen Animationen.



Diese Perspektive vermittelt nicht nur ein tolles Geschwindigkeitsgefühl, sondern zeigt auch Details wie glühende Bremsen und die exakt simulierte Federung.

Von unten nach oben

Gefahren wird auf acht Phantasiestrecken, die auch rückwärts angeboten werden und so 16 Kurse ergeben. Auf Dauer sind Einzelrennen aber wenig berauschend, so daß der Karriere-Modus wie gerufen kommt. Dieser erinnert etwas an *Gran Turismo* für die Sony PlayStation und packt Sie zu Beginn in eine serienmäßige Viper, mit der Sie kleine Rennen fahren und dabei hoffentlich Preisgelder einsacken. Damit päppeln Sie Ihren Hobel auf, kaufen bessere Reifen, tunen den Motor oder leisten sich einen schicken Spoiler, bis Sie irgendwann in der obersten der drei Klassen antreten dürfen. In diesem Modus wirkt sich das detaillierte Schadensmodell natürlich besonders schlimm aus, denn jede Reparatur kostet Geld, jeder Ausfall im Rennen bringt dagegen keine bare Münze ein. Damit Sie mit Ihrem Wagen im Netzwerk und im Internet so richtig schön protzen können, ist ein Paint-Kit, mit dem Sie den Wagen neu bemalen oder mit anderen Texturen verzieren, Teil des Spiels. Soundmäßig gibt sich *Viper Racing* dagegen eher karg, denn außer dem gut gemachten Motorendröhnen und vorbeidonnernden Kontrahenten tut sich nicht viel.

Florian Stangl ■



In der Werkstatt dürfen sich Bastler an zahlreichen Einstellungen austoben.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sierra
Beginn	Oktober '97
Status	Beta
Release	Januar '99

Vergleichbar mit
Need for Speed 3, Nice 2



Babylon 5

Nummer 5 lebt

Gibt es eine Science-fiction-Serie außer Raumschiff Orion und Mondbasis Alpha 1, die noch nicht in ein Computerspiel umgesetzt wurde? Babylon 5 ist da keine Ausnahme und soll auf jeden Fall etwas ganz Besonderes werden. Mittendrin statt nur dabei, lautet das Motto der Entwickler.



Die Raumschiffe und ihr Flugverhalten sind an die TV-Serie angelehnt und unterscheiden von Spielen wie Wing Commander.



Babylon 5 ermöglicht das Drehen des Raumschiffs, ohne die Flugrichtung zu ändern. Dadurch können Sie seitwärts fliegen.

Exotische Völker, böse Außerirdische und flotte Raumschiffe sind die Zutaten von *Babylon 5*, der erfolgreichen Science-fiction-Serie aus dem Hause Warner Brothers. Angeführt von Schauspieler Bruce Boxleitner, soll die Raumstation Babylon 5 für Ruhe und Harmonie im Umgang der unterschiedlichsten Rassen sorgen. Daß das nicht immer ohne handfeste Raumgefechte abläuft, ist gut – für uns Computerspieler. Sonst wäre die Weltraum-Simulation *Babylon 5* von Yosemite Entertainment wohl eher eine triste Angelegenheit, denn dann könnte man ja gleich vor dem Fernseher sitzen bleiben und die schöne Lizenz wäre beim Teufel. So aber haben Sie die Chance, sich hinter den Steuerknüppel eines der *Babylon 5*-Raumschiffe zu schwingen und Schaden von der Station, schützenswerten Diplomaten, wichtigen Hilfsgütern oder gar Planeten abzuwenden. *Babylon 5* verwendet dabei ein annähernd realistisches Flugsystem, das dem echten Navigieren in der Schwerelosigkeit sehr viel ähnlicher ist als dem stark vereinfachten Modell von Spielen wie *Wing Commander*. Das Spiel erinnert daher mehr an *I-War* von Particle Systems.

Steuerung à la I-War

Ihre Raumgleiter besitzen mehrere Düsen, die das Vehikel nicht nur beschleunigen und abbremsen, sondern auch rotieren lassen. Dadurch können Sie zum Beispiel Ihr Schiff drehen, ohne die Flugrichtung zu ändern, und somit rückwärts fliegend Ihre Gegner bearbeiten. Dieses Steuerungsmodell ist natürlich komplexer und gewöhnungsbedürftiger als das simple System, ermöglicht aber auch mehr Abwechslung während des Kampfes. Richtig kompliziert wird dadurch das Andocken an die Raumstation, da diese sich bekanntlich dreht und Sie diese Drehung in die Flugbahn einkalkulieren müssen. Über die Künstliche Intelligenz oder das Missions-Design liegen bislang noch keine Informationen vor, denn die Programmierer waren die letzten zwölf Monate ausschließlich mit der Grafik-Engine beschäftigt. An das eigentliche Spiele-Design machen sich die Yosemite-Leute vermutlich erst, wenn Sie diese *PC Games*-Ausgabe bereits in den Händen halten. Alle Eigenheiten der Raumschiffe und Völker aus der Serie sollen aber berücksichtigt werden, und Yosemite Entertainment versprechen, daß auch die Rahmenhandlung der Fernsehserie nicht nur durch Widersprüche im Spiel in Frage gestellt werden wird.



Die Grafiker hatten Zugriff auf die Modelle und Texturen, die für die Serie verwendet wurden, und können somit alles authentisch nachbauen.

Grafiken wie in der Serie

Optisch hat *Babylon 5* einiges zu bieten, denn die Grafiker hatten von Beginn an Zugriff auf die 3D-Modelle, welche die Special Effects-Grafiker für die Serie mit der Render-Software Lightwave 3D erstellten. Von ihnen kamen auch die originalen Texturen, die mit einiger Detailarbeit und etwas heruntergerechnet auch im Spiel die Raumschiffe verzieren. Abgesehen von der niedrigeren Auflösung dürfen Fans von *Babylon 5* also davon ausgehen, daß das Spiel der Vorlage bis aufs Haar gleichen wird. Besonders auffällig sind die Größenunterschiede der einzelnen Objekte, denn die winzigen Furys verschwinden geradezu vor der Raumstation und können locker um einzelne Aufbauten herumkurven, ohne daß die Geschwindigkeit in die Knie geht. Eine gute 3D-Grafikkarte sollte auf jedem Fall in Ihrem Rechner stecken, wobei Sie aber noch fast ein Jahr Zeit haben, für eine zu sparen. Yosemite Entertainment kalkulieren natürlich den weit entfernten Erscheinungs-Termin ein und werden auch kommende Generationen von 3D-Karten berücksichtigen. Weitere Spezial-Effekte sollen es dann ermöglichen, das Spiel der Fernsehserie noch ähnlicher zu machen. Ein Mehrspieler-Modus wird auf jeden Fall dabei sein, denn der lief bereits in der uns gezeigten Pre-Alpha-Version.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Yosemite Ent.
Beginn	September '96
Status	Pre-Alpha
Release	Dezember '99

Vergleichbar mit
Wing Commander, I-War



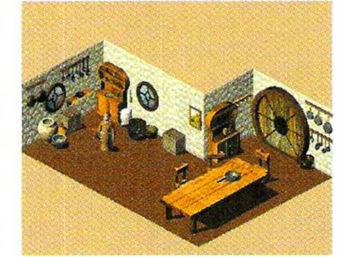
Middle Earth

Mittlerer Ring

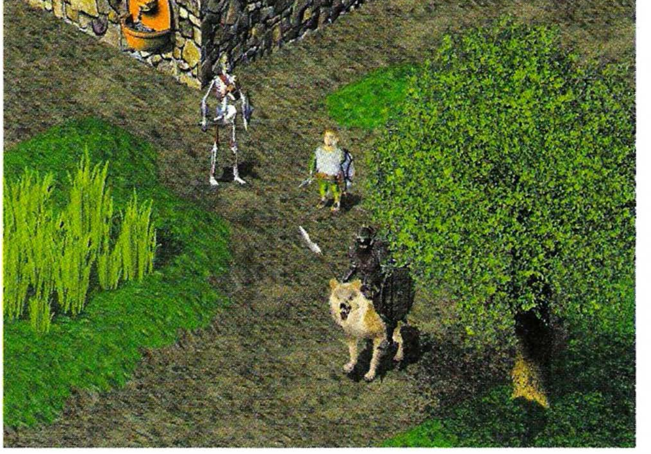
Von wegen, in Mittelerde wäre alles ruhig! Kaum geht alles wieder seinen gewohnten Gang, stehen erneut Orks und andere Kreaturen vor der Haustür. Mit etwas Glück geht Sierras Online-Rollenspiel Middle Earth rechtzeitig an den Start und Tausende wackerer Kämpfer stellen sich den Unholden.



Da für die Datenübertragung per Internet jedes Bit zuviel eine Gefahr ist, müssen sich die Middle Earth-Grafiker auf nur 256 Farben beschränken.



Der Detailreichtum ist enorm. Die Innen-Einrichtung der Häuser soll sich nach Belieben anordnen lassen, Schreiner liefern auf Wunsch neue Möbel.



In Middle Earth sollen alle Objekte als 3D-Körper zu sehen sein. Ob das die Geschwindigkeit im Internet nachteilig beeinflußt, wird erst der Beta-Test zeigen.

Wenn es ein Genre gibt, in dem sich der Spieler am stärksten mit seinem Charakter identifizieren kann, ist es das der Rollenspiele. Egal ob in 2D, 3D oder nur per Text – wer erst einmal in wochenlanger Arbeit sein Alter ego liebevoll hochgepäppelt hat, trennt sich nur höchst ungern davon. Noch dramatischer wird dieses Eintauchen in eine anderen Welt, wenn das Rollenspiel im Internet stattfindet und man nicht mit stupiden Computer-Charakteren agiert, sondern mit andere Menschen. Nachdem *Meridian 59* und *Ultima Online* bereits etliche tausend Spieler in ihren Bann ziehen konnten, wurde es Zeit für die Umsetzung der populärsten aller Fantasy-Welten: J.R.R. Tolkiens *Herr der Ringe* soll Ende nächsten Jahres mit dem Spiel *Middle Earth* den etablierten Online-Rollenspielen Konkurrenz machen. Sierra, die bereits mit *The Realm* erste, wenngleich nicht unbedingt nur positive Erfahrungen sammeln konnten, scheinen dafür die richtigen Zutaten zu haben.

Von Hobbits und Elfen

Middle Earth findet im Land Mittelerde statt, das auf den Sierra-Servern in voller Größe erkundet werden kann. Wer die Romane kennt, weiß, daß man dieses Areal nicht einfach so in zehn Minuten abschreitet – also dürfte genügend Raum für spannende Quests, also Aufträge, und etliche Schlachten oder einfach nur eine gepflegte Unterhaltung sein. Wird die Bevölkerung zu groß, will Sierra einfach einen zusätzlichen Server freischalten – sogar in Deutschland! Gemäß Tolkiens Buchvorgaben gestaltet sich auch die Wahl des Charakters, der grundsätzlich aus den Rassen Mensch, Zwerg, Hobbit oder Elf gewählt werden darf. Ihren wahlweise männlichen oder weiblichen Helden staffieren Sie dann mit vorgegebenen Körperteilen aus, wählen einen Beruf wie Krieger, Zauberer, Barde, Dieb etc. und machen sich dann an die Vergabe der Fähigkeiten. Dabei hantieren Sie keineswegs mit ähnlich vielen Zahlen wie der Bundesfinanzminister, sondern klicken an, welche Eigenschaften Sie gerne hätten und welche nicht. Aus diesen Vorgaben generiert das Programm Ihren Charakter. Manche dieser Fähigkeiten sind so komplex, daß es neben den erwähnten Berufen viele Möglichkeiten gibt, sich zu spezialisieren oder auch einen Allround-Spieler zu kreieren.

Im Märzen der Bauer...

Grafisch ähnelt *Middle Earth* etwas *Ultima Online*, da beide Titel aus der Isometrie-Perspektive gespielt werden. *Middle Earth* verwendet jedoch statt flacher Bitmap-Figuren echte Polygon-Objekte, die detaillierter und schöner aussehen. Ob das zu Lasten der Spielgeschwindigkeit geht und die gefürchteten Wartepausen zwischen Aktionen und deren Ausführung dadurch häufiger auftreten, werden wir frühestens mit dem Beta-Test im Herbst nächsten Jahres wissen. Dann läßt sich auch beurteilen, ob die Welt von *Middle Earth* nicht zu komplex ist, da Sie wie in *Ultima Online* so gut wie alles tun können – Häuser bauen, Getreide ernten, backen und so weiter. Entscheidend wird auchsein, wie das sogenannte Player-Killing abläuft, also das Töten anderer Spieler. Laut Sierra soll jeder selbst wählen können, ob er gegen andere Spieler kämpfen will oder nicht, denn die Konsequenzen sind gravierend: Wer stirbt, muß komplett von vorne beginnen. Sieht es allzu schlecht für Sie aus, können Sie immer noch die Flucht antreten. Da das Kampfsystem zwar in Echtzeit abläuft, Sie aber nicht jeden Schlag einzeln führen, sondern nur die ungefähre Gangart wählen, lauten die Kommandos etwa „Feuerzauber und drei Schritte vor" oder „Angriff abwehren und zwei Schritte zurück". Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Florian Stangl ■



FACTS

Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Yosemite Ent.
Beginn	April '98
Status	Pre-Alpha
Release	September '99

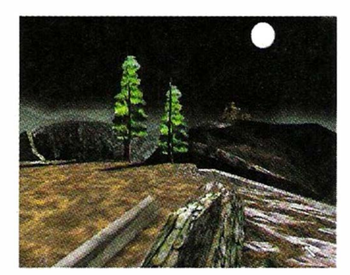
Vergleichbar mit
Meridian 59,
Ultima Online

Gabriel Knight 3

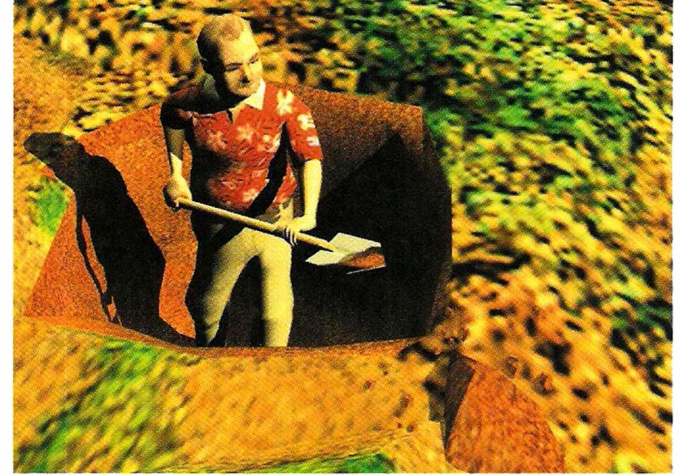
Der sechste Sinn

Der Trend geht auch bei Adventures eindeutig zu 3D: Nach Grim Fandango kündigt sich mit Gabriel Knight 3 erneut ein Rätselspiel an, das ausschließlich dreidimensionale Grafiken bietet. Diesmal ist der smarte Schattenjäger mysteriösen Vorgängen in Frankreich auf der Spur.

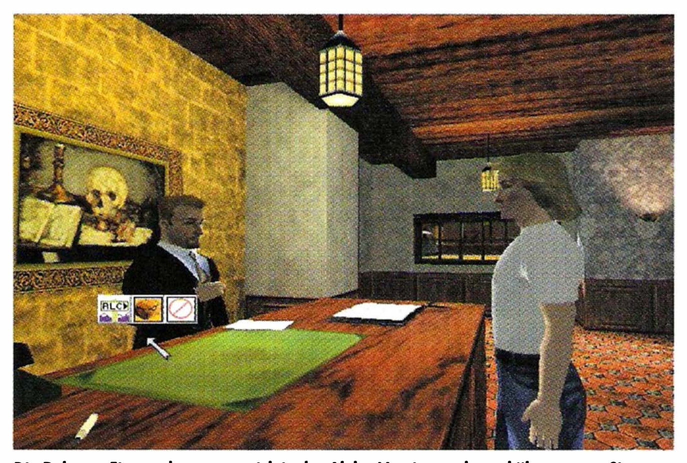
Der Untertitel *Blood of the Sacred, Blood of the Damned* läßt es schon anklingen: Gabriel Knight stöbert in seinem dritten Abenteuer in religiösen Gefilden. Der Sohn eines befreundeten, aber enterbten Prinzen spielt dabei eine entscheidende Rolle, ebenso das Dorf in Südfrankreich, in das er verschleppt wird. Offenbar versucht ein mittelalterlicher Orden mit Hilfe okkulter Riten etwas Bestimmtes zu erreichen. Nur was? Das müssen Sie schon selbst herausfinden, wobei der Weg dorthin nicht einfach ist. Die Rätsel in *Gabriel Knight* sind alles andere als simpel gestrickt; oft müssen Sie um mehrere Ecken denken und gleich eine ganze Reihe von Gegenständen nacheinander benutzen, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen. Das hat seinen guten Grund: *Gabriel Knight 3* lebt nicht mehr von gefilmten Videos, die immer wieder eingespielt werden, sondern von seiner 3D-Engine, durch die Sie sich frei bewegen dürfen. Das Ergebnis ist ein Zwitter aus *Grim Fandango* und *Unreal*, denn der Spieler sieht zwar seine Figur, kann aber auch in eine First-Person-Sicht schalten, um beispielsweise einen Raum genauer zu untersuchen. Gefundene Objekte dürfen natürlich mit der Maus aufgenommen und ins Inventar gesteckt werden, wo sie später kombiniert, manipuliert oder einfach an einem anderen Ort verwendet werden können.



Diesmal treffen Sie in Südfrankreich auf mysteriöse Vorkommnisse.



Mit einer entsprechenden 3D-Karte können Sie die Auflösung des Spiels nahezu beliebig erhöhen, was das Finden kleiner Details etwas erleichtert.



Die Polygon-Figuren bewegten sich in der Alpha-Version noch arg hölzern, was Sierra aber noch ändern will. Die Icon-Leiste wird ebenfalls verschönert.

Agatha Christie lebt

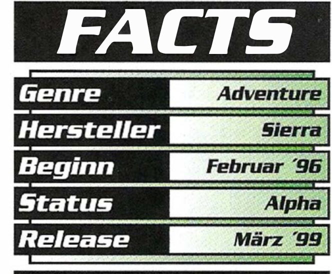
Gabriel tritt die Reise nach Frankreich nicht alleine an, denn seine Begleiterin Grace ist wieder mit von der Partie. Manche Teile des Adventures werden Sie daher auch mit der weiblichen Hauptdarstellerin bestreiten – welche, können Sie leider nicht selbst bestimmen. Der Vorteil der optional 3D-beschleunigten Grafik-Engine ist, daß sie den Designern erlaubt, die Umgebung mit etlichen Charakteren zu bevölkern, die ein Eigenleben führen. Bei den noch in *Gabriel Knight: The Beast Within* verwendeten Video-Sequenzen wäre das unmöglich gewesen. Da Sie sich sogar während der selbstablaufenden Zwischen-Sequenzen frei bewegen und umsehen dürfen, haben Sie die Möglichkeit, weitere versteckte Hinweise oder Aufschlußreiches über die Persönlichkeit anderer Figuren zu finden. So werden die teils sehr vertrackten Puzzles merklich leichter, denn mit etwas Kombinationsgabe und Scharfblick stellen Sie nach einer Weile die richtigen Zusammenhänge her. Jane Jensen, die Designerin der Story und des Spiels, erklärt den Hintergrund: „Wir haben die Räumlichkeiten beschränkt, ebenso die Auswahl der Verdächtigen. Der Spieler läuft ihnen immer wieder über den Weg und das erzeugt eine Spannung wie in den Romanen von Agathe Christie. Ich will mich nicht unbedingt mit ihr vergleichen, aber ich denke, wir haben das ganz gut hinbekommen." Obwohl die Schauplätze nicht weit auseinander liegen, muß Gabriel hin und wieder von seinem Fernglas Gebrauch machen. Damit läßt sich beispielsweise auf einem Hügel stehend wunderbar die Gegend beobachten, wodurch man vielleicht verdächtige Aktivitäten alter Bekannter sieht.

Den guten Gabriel bewegen Sie bequem mit der Maus durch die Lokalitäten und rufen mit einem Rechtsklick das Interface auf, mit dessen Symbolen Sie Dialoge starten, interessante Ecken untersuchen oder das Inventar zu Rate ziehen.

Sprechen Sie deutsch?

Mit einem 3D-Shooter läßt sich Sierras Adventure also trotz aller 3D-Grafik nicht vergleichen, vielmehr ist neben den Rätseln die Geschichte das zweite zentrale Element des Spiels. Basierend auf einem realen Hintergrund, erfahren Sie durch Gespräche mit Einheimischen und alte Bücher immer neue Einzelheiten und Hintergründe uralter Mythen. Alle Dialoge erfolgen zusätzlich zu Texteinblendungen per Sprachausgabe, die selbstverständlich eingedeutscht werden wird.

Florian Stangl ■



FACTS

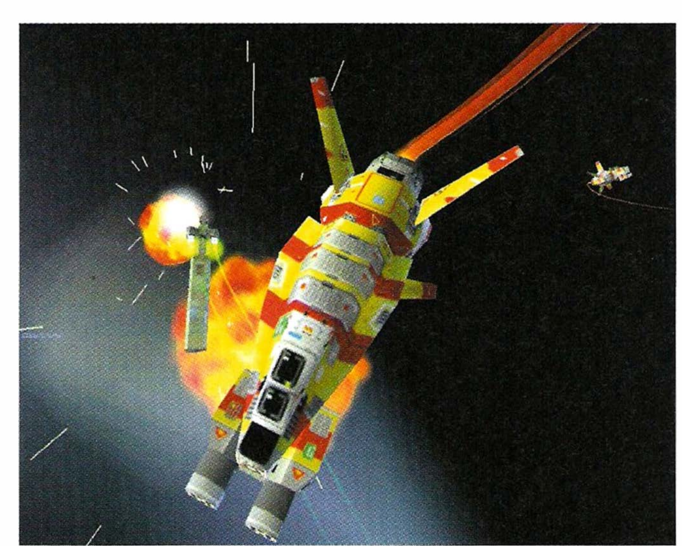
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Beginn	Februar '96
Status	Alpha
Release	März '99

Vergleichbar mit
Gabriel Knight 2, Grim Fandango

Homeworld

Heim-Suchung

Wing Commander trifft Command & Conquer: Zu Recht darf sich Homeworld das dreidimensionalste Strategical aller Zeiten nennen, vereint es doch die uneingeschränkte Bewegungsfreiheit im Weltraum mit detaillierten Polygon-Raumschiffen und 3D-Karten-Unterstützung. Wir haben das vielversprechende Echtzeit-Strategie-Spiel ausführlich unter die Lupe genommen.



Mit der entsprechenden Hardware sind problemlos Auflösungen bis 1.024 x 768 Pixel möglich. Homeworld läuft aber auch im Software-Modus zufriedenstellend.

Es gibt sie noch, die frischen Ideen. Strategie-Spiele mit Science-Fiction-Ambiente müssen nicht immer auf Planeten spielen, wie es unter anderem in Blizzards *StarCraft* der Fall ist. Sie müssen sich auch nicht um großartiges Ressourcen-Management drehen, wie in MicroProses *Master of Orion*. Daß es auch anders geht, will das kanadische Team Relic Entertainment unter Beweis stellen, welches zur Zeit für Sierra *Homeworld* entwickelt, das ein waschechtes 3D-Strategie-Spiel wird und optisch eher an *Wing Commander* als an *Command & Conquer* oder *StarCraft* erinnert. Die Ziele haben sich die Designer hoch gesteckt: Die Schlachten sollen an die *Star Wars*-Filme erinnern und der Spieler soll durch die 3D-Umgebung neue Herausforderungen erhalten und gleichzeitig mit der Maus und nur wenigen Tasten den ungewohnten Freiraum beherrschen. Wir haben uns vor Ort umgesehen und den Newcomer probegespielt; wenn Relic Entertainment nicht noch unverzeihliche Fehler beim Feinschliff begehen, steht uns eine echte Revolution ins Haus!

Die Story ist schnell erzählt und dürfte allen bekannt vorkommen, die schon mal *Kampfstern Galactica* gesehen haben: Ein einst blühendes Volk im Zentrum der Galaxis wird von überlegenen Bösewichtern angegriffen, besiegt und quasi am Allerwertesten der Welt ausgesetzt – ohne Technik, ohne



„Das Spiel soll aussehen wie Star Wars, da würden Icons nur stören.“

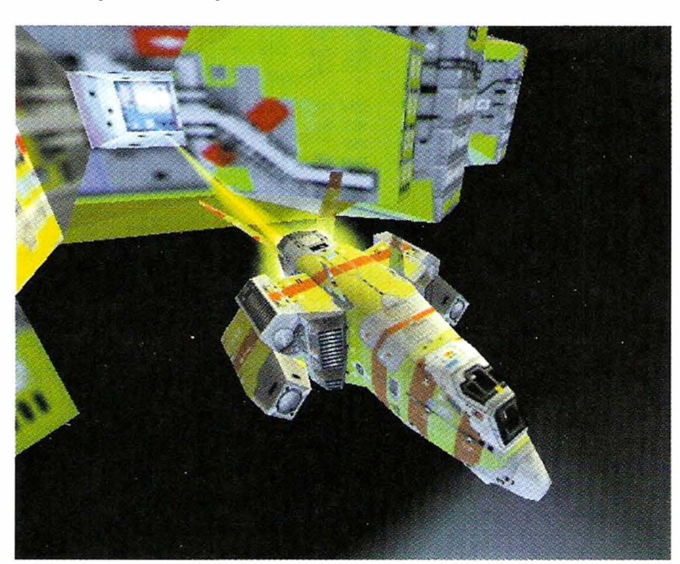
Doug Lombardi, Produzent

Raumschiffe, eigentlich ohne alles. Im Lauf der Jahrtausende finden die Exilanten jedoch wieder den Weg zur interstellaren Raumfahrt und machen sich eines Tages auf, die nur noch in Mythen existierende, sagenumwobene Ursprungswelt zu suchen. Zu diesem Zeitpunkt steigt der Spieler ins Geschehen ein und muß den Suchtrupp nicht nur bis zur alten Heimat führen, sondern sich außerdem mit der immer noch

feindselig gesinnten Alien-Rasse und mit Raumpiraten herumschlagen. Das Spiel ist in 14 Missionen aufgeteilt, zu denen sich rund ein Dutzend weiterer Einsätze gesellen, die nicht spielentscheidend sind, sondern entweder die Handlung weitererzählen oder Ihnen die Möglichkeit geben, bei einem fahrenden Händler brandneue Technologien abzusahnen. Welchen dieser Nebenschauplätze Sie besuchen, bleibt allein Ihnen überlassen, so daß Sie *Homeworld* entweder auf die schnelle, aber harte Tour absolvieren dürfen oder den längeren und gleichzeitig etwas einfacheren Weg einschlagen können. Dank abwechslungsreicher Aufgaben wie dem Zerstören eines gegnerischen Mutterschiffs, dem Eskortieren durch bedrohliche Weltraumnebel oder dem Aufspüren eines unbekannten Volkes erinnert Relics Newcomer an eine Mischung aus *StarCraft* und *Wing Commander*. *Homeworld* unterscheidet sich von anderen Strategie-Spielen außerdem durch den Wegfall von langwierigen Aufbau-Prozeduren. Sie besitzen keine Basis, sondern nur das riesige Mutterschiff, mit dessen Hilfe Sie eine eindrucksvolle Armada weiterer Raumgefährte herstellen. Besonders wichtig ist das schwerfällige Forschungsschiff, mit dem Sie neue Technologien austüfteln, auf denen der Bau weiterer Schiffe basiert. Dadurch steht Ihnen eine bedeutende Auswahl an großen und kleinen Kampfraumern zur Verfügung, ebenso Minen, Sonden oder bessere Radaranlagen. Insgesamt gibt es 25 Raumschiffe, die sich in fünf Größenklassen unterteilen. Der nötige Rohstoff in *Homeworld* wird von speziellen Sammlerschiffen auf Asteroiden, in Nebeln oder in Energiewolken gewonnen und ist nicht nur Voraussetzung für den Bau neuer Einheiten, sondern auch für das Beenden einer Mission. Erst mit genügend Energie können Sie sich zur nächsten Hyperraum-Etappe aufmachen, die Sie ein Stückchen näher an die begehrte Ursprungswelt bringt. Das schönste an den Sammlern ist, daß sie dank des dreidimensionalen Raums keine Probleme mit dem Finden des optimalen Wegs haben; das in anderen Spielen oft bemängelte gegenseitige Behindern von Einheiten gehört damit der Vergangenheit an.

Alles dreht sich

Nach einem Blick auf die Bildschirmfotos werden Sie feststellen, daß *Homeworld* kein Interface im klassischen Sinne besitzt. „*Homeworld* soll ausssehen wie *Star Wars* – da würden Icons nur stören", stellt Producer Doug Lombardi klar. Daher haben die Designer lange an der Steuerung gefeilt, bis diese un-



Abhängig von den – im Laufe des Spiels – erforschten Technologien und den vorhandenen Rohstoffen haben Sie Zugriff auf etliche Schiffstypen und Ausrüstungen.



Aus der Nähe ist gut zu erkennen, wie detailliert die Schiffe sind. Die Engine skaliert die Einheiten, läßt also mit zunehmender Entfernung Polygone weg.

SO SPIELT SICH HOMEWORLD

Aufgrund der gnadenlosen Dreidimensionalität wirkt *Homeworld* zunächst ein wenig unübersichtlich. Bereits nach wenigen Minuten stellt sich allerdings ein generelles Verständnis für die verschiedenen Funktionen ein.



In Homeworld müssen Sie keine Basis aufbauen, sondern besitzen ein Mutterschiff mit einer Fabrik, in der Sie alle anderen Schiffe bauen.



Die Sammler schicken Sie entweder von Hand los oder befehlen einfach, den nächsten Asteroiden oder Nebel auszuschlachten, was diese Einheiten zuverlässig erledigen.



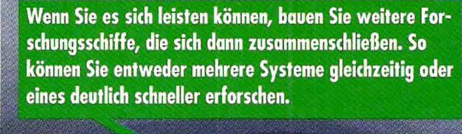
Jetzt stehen Sie vor der Aufgabe, die richtigen Systeme entwickeln zu lassen. Was Sie am dringendsten brauchen, hängt von der Mission ab, doch eine bessere Panzerung für Ihre Einheiten kann nie schaden.



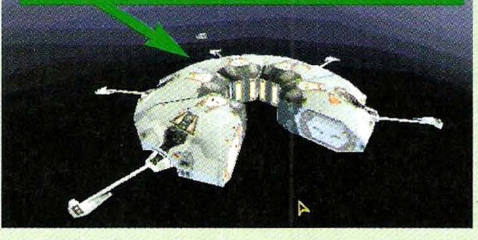
Da es auch in Homeworld den Fog of War gibt, sollten Sie bald die ersten Scouts auf Erkundungsreise schicken. Diese sind zwar nicht gerade kampfstark, aber flink und können notfalls auch Sammler beschützen.



Auf der Übersichtskarte verschaffen Sie sich nicht nur den strategischen Überblick, sondern können auch schnell von einer Ecke des Raumsektors zur nächsten wechseln.



Wenn Sie es sich leisten können, bauen Sie weitere Forschungsschiffe, die sich dann zusammenschließen. So können Sie entweder mehrere Systeme gleichzeitig oder eines deutlich schneller erforschen.





Mit den entsprechenden Technologien haben Sie Zugriff auf ein eindrucksvolles Repertoire von Schiffen und Zusatzsystemen. Jetzt müssen Sie vor allem auf entsprechend viele Rohstoffe achten und sich für den richtigen Mix aus Einheiten entscheiden.



Spätestens jetzt wird es ernst, denn der Gegner versucht meistens sehr früh im Spiel, Ihre Position zu erkunden, und greift danach ständig an. Eine gute Taktik ist, seine Sammler lahmzulegen, um mehr Zeit zu gewinnen.

auffällig ins Spiel eingefügt werden konnte und dem Benutzer zugleich erlaubt, seine Einheiten gezielt und schnell im 3D-Raum zu bewegen. Das System ist simpel: Wie in anderen Strategie-Spielen klicken Sie entweder eine oder mehrere Einheiten mit der linken Maustaste an, fassen größere Gruppen mit beliebig vielen Einheiten durch einem Rahmen zusammen oder ordnen diese Auswahl einer Zahl zu („Hotkey"), um sie dann per Tastendruck zu aktivieren. Bewegen Sie dann den Zeiger auf ein gegnerisches Objekt, wird der Cursor rot, und mit einem Klick scheuchen Sie Ihre Truppen auf das arme Opfer. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle des Bildschirms, um ein kleines, überschaubares Fenster zu öffnen, in dem sich komplexere Möglichkeiten verbergen. Mit nur einem weiteren Klick justieren Sie die gewünschte Taktik, ändern die Formation der Einheiten oder schicken sie zum Mutterschiff zurück. Um im dreidimensionalen Raum ein neues Flugziel festzulegen, benötigen Sie zwei Punkte, wobei der zweite für die Tiefenkoordinate zuständig ist. Klingt kompliziert? Ist es gar nicht: Sehen Sie sich einfach mal den Kasten „Lost in Space?" an, der genau erklärt, wie das Prinzip funktioniert. Um die Übersicht zu behalten, dürfen Sie in *Homeworld* ständig die Perspektive rotieren, zoomen oder drehen. Die Kämpfe sehen natürlich aus der Nähe am eindrucksvollsten aus, doch geplant und bewegt wird am besten aus einer etwas distanzierteren Darstellung. Zusätzlich gibt es eine taktische Karte, auf der Sie den gesamten Raumsektor im Auge haben, sofern die entsprechenden Bereiche schon von Ihnen aufgeklärt wurden, denn auch in *Homeworld* gibt es den „Fog of War". Genauso wie diese noch unerforschten Bereiche nicht sichtbar sind, sind Sie in den riesigen Nebelwolken blind wie der sprichwörtliche Maulwurf. Erst wenn Sie Sonden hinschicken, wissen Sie, ob dort Gefahren oder fette Beute lauern.

Intelligente Einheiten

Obwohl im Weltall eigentlich keine echten Hindernisse lauern, da selbst Asteroiden im Vergleich zu Gebirgen oder Flüssen in zweidimensionalen Spielen leicht zu umgehen sind, können Sie auch in *Homeworld* die Umgebung zu Ihrem Vorteil einsetzen. Gerade die Sammler besitzen ein beachtliches Offensiv-Potential, wenngleich nur indirekt. So zerlegen sie beim Abbau von Rohstoffen auf den Asteroiden diese in viele kleine Stücke, die dann eine größere Fläche abdecken und kleinere Gegner zerstören, größere Einheiten dagegen abbremsen können. Die Energie-reichen Nebel und Wolken können außerdem aufgeheizt werden, so daß sie kräftige Energieblitze aussenden, die es dem Gegner unmöglich machen, sie zu durchqueren oder darin Rohstoffe zu sammeln. Allerdings sind Sie von diesen Effekten genauso betroffen, also sollten Sie vor solchen Aktionen gut überlegen, wie Sie weiter vorgehen wollen. Sollte Ihnen der Gegner allzu dicht auf den Pelz rücken, können Sie sich notfalls in den Hyperraum retten, doch wie weit Sie kommen, hängt von den bereits gesammelten Ressourcen ab. Beachten Sie außerdem, daß Sie mit solch einem Manöver im Normalfall zwar eine gewisse Strecke zurücklegen, dann aber nichts bau-



Wie wütende Hornissen stürzen sich die Angreifer auf das Reparaturschiff. Die Formation ändern Sie mit zwei Mausklicks oder nur einem Tastendruck.



Hier wagt sich gerade eine Flotte in einen Energie-Nebel, der zur Falle werden kann.

en können, da keine Rohstoffe mehr vorhanden sind. Noch schlimmer ist, daß alle nicht ins Mutterschiff eingeschleusten Einheiten zurückbleiben und Sie somit fast wehrlos wieder im Normalraum auftauchen. Und wer sagt Ihnen, daß gerade dort nicht weitere Gegner lauern? Um solch eine Zwangslage zu vermeiden, ist es wichtig, daß Sie genügend Kampfschiffe bauen, die Ihre wichtigen Einheiten wie das Reparaturdock oder das Forschungsschiff bewachen. Um das zu erledigen, wählen Sie einfach die gewünschten Flieger an, klicken auf das zu beschützende Objekt und den Rest erledigt die Künstliche Intelligenz von selbst. Sie dürfen zusätzlich eine von mehreren Formationen wählen, wobei sich in diesem Fall die Kugelform am besten eignet. Bei einem Angriff auf ein größeres Objekt entscheiden Sie sich zum Beispiel für die „Klaue", mit der Ihre Einheiten den Gegner von allen Seiten umringen und beschießen. Zusätzlich weisen Sie den Einheiten Verhaltensmuster zu, wobei „Neutral" dafür sorgt, daß Ihre Truppen sich vorrangig um die Erfüllung der zugewiesenen Aufträge kümmern, „Aggressiv" dagegen für den Kampf bis zur eigenen Vernichtung steht und sogar Kamikaze-Aktionen gegen überlegene Gegner einschließt, wenn der eigene Untergang ohnehin unvermeidbar ist. „Ausweichen" befiehlt den Einheiten, lieber die Flucht anzutreten, wenn es brenzlig wird, doch müssen Sie dann damit rechnen, daß die Aufträge ebenfalls nicht erfüllt werden. Wie die Künstliche Intelligenz der Computergegner aussieht, steht noch in den Sternen, denn in der von uns angespielten Version existierten nur ein paar rudimentäre Algorithmen, die zwar etliche Manöver ermöglichten, aber noch kein „echtes" Spielen.

Action wie im Kino

Neben dem interessanten Spielprinzip ist die aufwendige Grafik-Engine die zweite Herzkammer von *Homeworld*. Relic-Präsident Alex Garden hatte zu Beginn des Projekts ein ganz klares Ziel vor Augen: „Wir wollten all die coolen Sachen haben – brennende Raumjäger sollen sich in größere Schiffe bohren, genau wie in *Star Wars*!" Das Ziel scheinen die Jungs erreicht zu haben, denn zumindest am Anfang hat man gar keine Lust, selbst zu spielen, sondern guckt lieber jemand anderem zu, wie er ganze Rudel von Abfangjägern einem Schlachtkreuzer entgegenschickt, ganz nahe heranzoomt und der Bildschirm ständig von mächtigen Explosionen erfüllt ist. Spielerisch macht das natürlich weniger Sinn, doch werden Sie schnell zu schätzen wissen, daß die Optik so flott und schnörkellos zoom- und rotierbar ist, um sich stets die optimale Übersicht zu verschaffen. Hinzu kommt, daß jedes Forschungsergebnis, jede fertiggestellte Einheit und alle anderen wichtigen Informationen auch per Sprachausgabe zu hören sind, damit Sie notfalls schnell zu einem neuen Brennpunkt wechseln können. Eine echte Augenweide sind die perfekten Animationen der Einheiten – die Bildschirmfotos können einfach nicht zeigen, wie anmutig sich eine Staffel Raumjäger um ein schwerfälliges Reparaturdock schart oder drei Forschungsschiffe pixelgenaue Andockmanöver fliegen, um ihre Kapazitäten zu verdreifachen. Zur Zeit unterstützt *Homeworld* ausschließlich 3D-Karten mit Chips von 3Dfx Interactive oder läuft im pixeligeren Software-Modus. Mit der entsprechenden Hardware sieht *Homeworld* bei 1.024x768 Pixeln und 65.000 Farben einfach umwerfend aus und begeistert durch die exzellenten Animationen sowie die farbenprächtigen Explosionen und Hintergründe. Ob auch andere Chipsätze per Direct3D angesprochen werden, hängt vom Zeitplan ab – *Homeworld* soll pünktlich im Februar erscheinen und sich nicht deswegen verzögern. Abgerundet wird *Homeworld* von einem rassigen Mehrspieler-Modus mit einer noch nicht genau festgelegten Anzahl von Teilnehmern. „Mindestens acht, im Netzwerk wahrscheinlich mehr. Wie es im Internet läuft, hängt von den einzelnen Verbindungen ab, aber daran feilen wir noch", verspricht Doug Lombardi.

Florian Stangl ■



In Homeworld kommt es wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen auf die richtige Mischung der Einheiten an. Sammler sollten ständig von Jägern begleitet werden.

LOST IN SPACE

Auf den ersten Blick mag es schwierig aussehen, sich mit den drei Dimensionen von *Homeworld* zurechtzufinden. Doch dank der benutzerfreundlichen Steuerung haben Sie schneller den Bogen raus, als Sie „Beam me up, Scotty" sagen können.



1 Das ausführliche Tutorial erklärt ausführlich, wie Sie vorgehen müssen, und schaltet automatisch zum nächsten Kapitel, wenn Sie die Aufgabe erfolgreich gelöst haben.

2 Mit der linken Maustaste wählen Sie wie in jedem anderen Echtzeit-Strategie-Spiel die gewünschte Einheit oder mehrere Schiffe – Rahmenziehen inklusive.

3 Nachdem Sie die Taste „M" für „Move" gedrückt haben, bewegen Sie mit der Maus diesen Kreis, der die Bewegung in der X- und Y-Achse anzeigt.

4 Durch Halten der Shift-Taste bestimmen Sie ebenfalls mit der Maus die Z-Koordinate. Sobald Sie die Maustaste loslassen, setzen sich die Einheiten wie gewünscht in Bewegung.

5 Zusätzlich zum Lerninhalt des Tutorials werden hier immer wieder zusätzliche Tips und Strategien angezeigt.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Relic
Beginn	Oktober '97
Status	Alpha
Release	Februar '99

Vergleichbar mit
Command & Conquer
Wing Commander

Digital Anvil

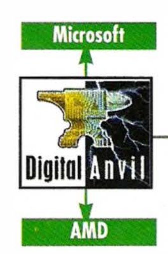
Heißes Eisen

Ein Dream-Team offenbart sich: Vor eineinhalb Jahren gründete Chris Roberts seine neue Firma, scharte große Namen um sich, schloß einen Kooperationsvertrag mit Microsoft und hüllte sich dann plötzlich in Schweigen. Erst jetzt wurde das Geheimnis um die ersten Spiele von Digital Anvil gelüftet. Wir waren natürlich dabei und haben uns nicht nur die Software, sondern auch die Köpfe dahinter genauer angesehen.

Ansammlungen bekannter Namen sind oft mit Vorsicht zu genießen. Digital Anvil besteht im wesentlichen aus *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts, seinem Bruder Erin *„Privateer 2"* Roberts und dem Mann hinter *Crusader: No Remorse* und *Crusader: No Regret*, *Tony Zuvorec*. Drei erfolgreiche und respektierte Designer, dazu noch Regisseur Robert Rodriguez (*From Dusk Till Dawn*) als Berater und der clevere Geschäftsmann Marten Davis im Hintergrund? Das riecht nach Hype, aber nicht nach Potential! Dachten zumindest viele, bis die digitale Schmiede Mitte November bewies, daß die Ehe zwischen Computerspielen und Hollywood auf sehr fruchtbaren Boden gefallen ist und gleich sechs Spiele hervor brachte. Drei davon stellen wir Ihnen ausführlich vor: Das 3D-Echtzeit-Strategie-spiel *Conquest: Frontier Wars*, der Auto-Ballerspaß *Loose Cannon* und die Space Opera *Starlancer*. Zum ersten Chris Roberts-Spiel seit *Wing Commander 4* (Geplanter Titel: *Freelancer*) gibt es leider noch kein Bildmaterial; dafür haben wir uns ausführlich mit Chris unterhalten, um Ihnen schon einmal etwas den Mund wässrig zu machen.

Silicon Valley meets Hollywood

Digital Anvil ist anzumerken, daß die Firma zum einen von alten Hasen ins Leben gerufen wurde, zum anderen ein Kind der späten 90er Jahre ist. Das Konzept ist durchdacht: Erfahrene Designer









Zwischen Digital Anvil, Microsoft und AMD bestehen Kooperationen, von denen auch die drei Entwicklungs-Teams für Conquest, Loose Cannon und Starlancer profitieren.

ERIN ROBERTS

Anfangs wurde er von vielen als der kleine Bruder von Chris Roberts belächelt, doch Erin bewies schon früh seine Qualitäten als Programmierer und Designer. Für *Wing Commander* bastelte er 1990 gewissenhaft an der Künstlichen Intelligenz der gegnerischen Piloten, was maßgeblich zum Erfolg des Titels beitrug. Als Assistent seines Bruders brachte er *Strike Commander* auf den richtigen Weg, um anschließend *Privateer* zu produzieren. Schließlich übertrug ihm Electronic Arts die Leitung des Privateer 2-Entwicklungsteams in Manchester, bei dem er unter Beweis stellte, daß er sowohl in technischen Belangen als auch beim Arbeiten mit Schauspielern seinem Bruder in nichts nachsteht.



Alter: 28
Herkunft: ......England
Titel: ..Producer/Director
Arbeitet an:
Conquest, Starlancer

Bisherige Titel:
Wing Commander, Strike Commander, Privateer, Privateer 2: The Darkening

TONY ZUVOREK

Tony Zuvorek brachte sich das Programmieren mehrerer Betriebssysteme selbst bei, um Videospiele zu entwickeln. Irgendwann stieß er wie die Roberts-Brüder zu Origin und begann dort als Programmierer für *Ultima 7*. Er wurde aufgrund seiner guten Leistungen zum Leadprogrammer für den Nachfolger *Ultima 8* befördert. Nachdem er Origin überzeugen konnte, ihm ein eigenes Projekt zu finanzieren, entwickelte er als Producer das Action-Spiel *Crusader: No Remorse* und leitete anschließend auch die Umsetzungen für die Sony PlayStation und den Sega Saturn. Gleichzeitig bastelte er noch am Nachfolger *Crusader: No Regret*, bevor er sich von Origin Richtung Digital Anvil verabschiedete.

Alter: 30
Herkunft: ......Amerika
Titel: ..Producer/Director
Arbeitet an:
Loose Cannon

Bisherige Titel:
Ultima 7, Ultima 8, Crusader: No Remorse, Crusader: No Regret

von Computerspielen, ein Hollywood-Regisseur, fähige Programmierer und ausgesuchte Spezialisten für grafische Spezial-Effekte sind unter einem Dach vereint. Sie müssen jetzt nicht befürchten, daß der Hollywood-Einfluß in mittelmäßig unterhaltsamen, interaktiven Spielfilmen endet. Die Erfahrungen, die Chris Roberts als Regisseur des *Wing Commander*-Films sammeln konnte, nutzt er jetzt als Spiele-Designer für atemberaubende Special Effects. Neben grandiosen Grafiken und lebendigen Welten steht die Benutzerfreundlichkeit im Vordergrund, denn jeder Spieler soll nach kurzer Zeit das Spiel im Griff haben und sich dann allmählich zu den Feinheiten vorantasten. Dazu kommt, daß Digital Anvil mit Microsoft nicht nur einen Vertriebspartner gefunden haben, sondern auch deren technologische Ressourcen anzapfen können. Ihre Spiele sollen kompatibler, effektiver und damit noch besser werden. Einen ähnlichen Vertrag gibt es mit dem Chip-Hersteller AMD, der seinerseits auf das Feedback der Designer hofft und dadurch seine Produkte verbessern will. Digital Anvil haben im Gegenzug frühen Zugriff auf neue Chips von AMD. Wie zukunftsorientiert Digital Anvil sind, merkt man an vielen Beispielen. Der zu Beginn in den Büros im ersten Stock vorhandene Erholungsraum zum Beispiel wurde vor einigen Wochen zugunsten neuer Arbeitsplätze für Grafiker geopfert. Zum einen muß der *Wing Commander*-Film fertig werden, zum anderen will Chris Roberts auch für alle Spiele entsprechende Grafik-Power aufbieten. Überdies sind Digital Anvil bislang die einzige Spielefirma, die bereits ihre Unterstützung für Microsofts neues Betriebssystem Windows 2000 zugesagt haben. Zwei weitere, bislang noch nicht offiziell angekündigte Spiele sind bereits in Arbeit und dürften irgendwann im Jahr 2000 veröffentlicht werden. Multiplayer- und Online-Unterstützung sollen Gerüchten zufolge dabei eine entscheidende Rolle spielen.

Florian Stangl ■

CHRIS ROBERTS

Er gehört zu den erfolgreichsten Designern: Mit seiner Arbeit an der *Wing Commander*-Serie half er nicht nur Origin zu ihrer jetzigen Größe, sondern schuf auch die Grundlage für seine eigene Firma und seinen ersten Film. Schon lange bevor er 1988 zu Origin stieß, feierte Chris in England mit den Titeln *Match Day, Wiz Adore* und *Stryker's Run* erste Erfolge. Mit *Wing Commander 3* und *4*, bei denen Chris neben der Arbeit als Producer auch die Rolle des Regisseurs für die gefilmten Szenen übernahm, bereitete er indirekt die Leinwand-Version seiner erfolgreichen Serie vor. Der *Wing Commander-Film* wird zwar nicht den einst angepeilten Termin im Januar schaffen, soll aber noch vor *Star Wars: The Phantom Menace* erscheinen. Digital Anvil gehen davon aus, daß 20th Century Fox *Wing Commander* im März in die amerikanischen Kinos bringt. Soviel vorweg: Die Special Effects stecken alles bislang Gesehene in die Tasche! Einen Großteil seiner Zeit verbringt Chris momentan mit *Freelancer*, einer Mischung aus *Elite* und *Wing Commander*. Anders als in Privateer soll der Spieler dabei nicht vorgegebenen Missionen folgen, sondern in einem lebendigen Universum eine beliebige Rolle übernehmen. Je nach Gusto dürfen Sie sich der Polizei anschließen, mit Waren handeln oder als Pirat Ihr Unwesen treiben, was sich jeweils entsprechend auf die Umgebung auswirkt. *Freelancer* soll bis zu 100 Teilnehmer in Multiplayer-Partien unterstützen, die dann die Welt noch lebendiger werden lassen. Jeder Besitzer des Spiels darf seinen eigenen Rechner als Server anbieten, auf denen sich andere Spieler mit ihren Charakteren einloggen, die sie im Soloplayer-Spiel erstellt haben. Wer nur alleine spielen kann, wird dann eben mit Computer-Gegnern konfrontiert, welche die entsprechenden Rollen übernehmen. Sind Sie zum Beispiel ein Kopfgeldjäger und lehnen einen Auftrag ab, wird wahrscheinlich ein Computer-Söldner das Opfer jagen – oder der Auftrag verfällt. Erste Konzeptstudien weisen darauf hin, daß *Freelancer* optisch wie eine Mischung aus *Privateer 2* und *Blade Runner* aussieht. Der Clou ist, daß *Freelancer* ausschließlich 3D-Grafiken enthält, also weder bei Weltraumschlachten noch beim Handeln oder Waffenkauf ein 2D-Menü auftauchen wird. Auch die Steuerung ist etwas „anders", da Sie ausschließlich mit der Maus und eventuell wenigen Tasten spielen werden. Die Kämpfe laufen so ab, daß Sie nur die Ziele anwählen und die grobe Richtung vorgeben, das Schiff aber eigentlich vom Computer geflogen wird. „*Freelancer* wirkt dadurch wie ein Film. So sind viel kompliziertere Manöver möglich, außerdem vermeide ich so, daß der Spieler ständig den Joystick in nur eine Richtung drückt, um ein anderes Schiff zu verfolgen", erklärt Chris. Bis *Freelancer* auf den Markt kommt, werden sicherlich noch 18 Monate vergehen



Alter: 30
Herkunft: ......England
Titel: ....
Vorstandsvorsitzender
Arbeitet an: ..Freelancer

Bisherige Titel:
Match Day, Wit Adore, Stryler's Run, Times of Lore, Bad Blood, Wing Commander 1 bis 4, Strike Commander



Conquest: Frontier Wars

Eroberungsdrang

Erin Roberts zeigt, wo's langgeht: Mit phantastischer Grafik, intelligenten Einheiten und innovativem Missions-Design soll sein Echtzeit-Strategie-Spiel Conquest: Frontier Wars die Konkurrenz das Fürchten lehren.

Sein erstes Spiel nach dem Weggang von Electronic Arts führt Erin Roberts gleich auf ein heißes Pflaster, denn er will damit den überfüllten Markt der Echtzeit-Strategiespiele erobern. *Conquest: Frontier Wars* soll *StarCraft*, *Tiberian Sun* & Co. erhebliche Konkurrenz machen – und die Chancen stehen gut. Erins langjährige Erfahrung ist dem Produkt anzumerken, denn er verläßt sich nicht auf neue und vielleicht zu abgefahrene Ideen, sondern verbindet beliebte Traditionen mit einem zeitgemäßen Look und frischen Elementen. Neben superber 3D-Grafik, sorgsam ausbalancierten Einheiten und abwechslungsreichen Missionen steht vor allem der unbeschwerte Zugang zum Spiel im Vordergrund. Erin hat sich das Motto „Leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen" auf seine Fahne geschrieben. Anscheinend auch nicht zu Unrecht: Trotz der ungewohnten 3D-Optik fühlt sich jeder, der schon einmal ein Echtzeit-Strategie-Spiel in den Händen hatte, sofort wie zuhause.
Hintergrund des Spiels ist erneut ein kriegerischer Konflikt zwischen raumfahrenden Völkern. Davon gibt es gleich vier an der Zahl, wobei Ihnen im Singleplayer-Modus zwei davon zur Verfügung stehen, im Mehrspieler-Modus dagegen alle. Als Einzelspieler entscheiden Sie sich daher zwischen den Terranern und den Insektenabkömmlingen mit dem verheißungsvollen Namen Mantis, die völlig unterschiedliche Technologien besitzen. Damit es nicht zu kompliziert wird, ist die Spielweise aber weitgehend ähnlich, nur die Taktiken ändern sich entsprechend. *Conquest* lehnt sich eng an das Gameplay bekannter Titel wie *StarCraft* oder *Dune 2000* an. Sie müssen also zu Beginn einer Mission Ihre Basis aufbauen, die Umgebung erkunden, Rohstoffe horten, Einheiten bauen und so weiter. Als Spielfeld dient diesmal ein für jeden Level neuer Abschnitt der Galaxis, der in mehrere Sternensysteme aufgeteilt ist. Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus, erfahrene Strategen dürfen zusätzlich Tastatur-Kommandos einsetzen, um wertvolle (Echt-)Zeit zu sparen. Der Basisbau ist simpel: Ihr Mutterschiff kreist in aller

> **„Ich finde zum Beispiel das Missions-Design von X-Wing oder TIE-Fighter viel besser [als das der meisten Echtzeit-Strategie-Spiele]."**
> Erin Roberts, Producer

EINHEITEN, UPGRADES UND WAFFEN

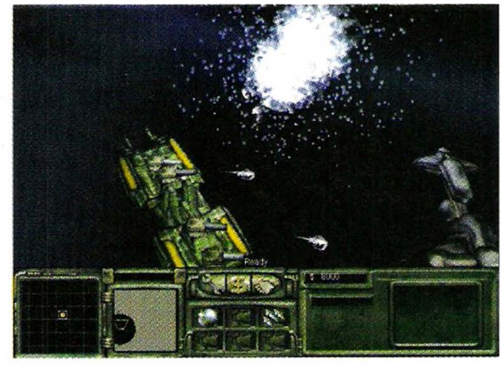
Rund 80 bis 90 Upgrades für die insgesamt rund 50 Einheiten werden Erin Roberts und sein Team in Conquest einbauen. Wir haben Ihnen eine kleine Auswahl zusammengestellt, die so oder so ähnlich bei allen vier Kontrahenten vertreten sind.

Einheiten:	Gebäude:	Waffen:	Spezialfähigkeiten:	Upgrades:
Sammler, Aufklärer	Leichte Fabrik	Laser, Plasmageschütze	Aufladbare Waffen	Hitpoints
Trägerschiffe, Minenleger	Schwere Fabrik, Raffinerie	Raketen, Bogenlichtgeschütze	Ausschwärmen, Spionsonden	Schilde
Tarnschiffe	Forschungsplattform	Stasis-Felder	Selbstreparatur	Versorgungspunkte
Spione	Hi-Tech-Zentrum	Kamikaze-Angriffe	Traktorstrahlen	Waffenreichweite

Seelenruhe um einen Planeten, in dessen Orbit Sie je nach Größe des Himmelskörpers bestimmte Gebäude plazieren. „Da man nicht alle Plattformen um einen Planeten errichten kann, zwingen wir den Spieler, sich über die Galaxis auszubreiten", erklärt Erin Roberts. Zu den Bauwerken gehören Werften, die es gleich in drei Größen gibt und von kleinen Einheiten über schwere Schlachtschiffe bis hin zu Superwaffen alles Erdenkliche produzieren. Auf jeden Fall sollten Sie ein Forschungszentrum herstellen, das Sie ständig mit neuer Technologie versorgt. „Die Terraner haben voraussichtlich 24 Upgrades, die Solarians 35 und die Mantis sowie Reptilians je zehn bis zwölf – je nachdem, was sich bei unseren Tests als am besten herausstellt", erklärt Erin. Eine Raffinerie, welche die Rohstoffe wie beispielsweise Erz in Credits umwandelt, darf natürlich nicht fehlen. Erin und sein Team haben eine reizvolle Neuerung eingebaut: Ihre Schiffe besitzen neben Hitpoints auch Versorgungspunkte, die im Kampf aufgebraucht werden. „Eine gute Taktik ist, einem Gegner ruhig eine Basis zu opfern und ihn dann anzugreifen, wenn die Versorgungspunkte seiner Schiffe aufgebraucht sind", verrät Erin. Ihre Einheiten werden entweder an der Raffinerie oder über Nachschubschiffe wieder aufgeladen. Da *Conquest* den bekannten „Nebel des Krieges" benutzt, der noch nicht erkundete Gebiete zudeckt, müssen Sie gelegentlich Aufklärer losschicken, um zu wissen, wo der Gegner sitzt. Allerdings muß nicht jedes fremde Schiff gleich Krieg bedeuten, denn das Händeschütteln-Icon verrät es schon: Diplomatie ist manchmal besser als Säbelrasseln.



Mit fortgeschrittenem Spielverlauf stehen Ihnen mächtige Waffen wie diese Bogenstrahlkanone zur Verfügung, die aber auch eigene Einheiten gefährdet.



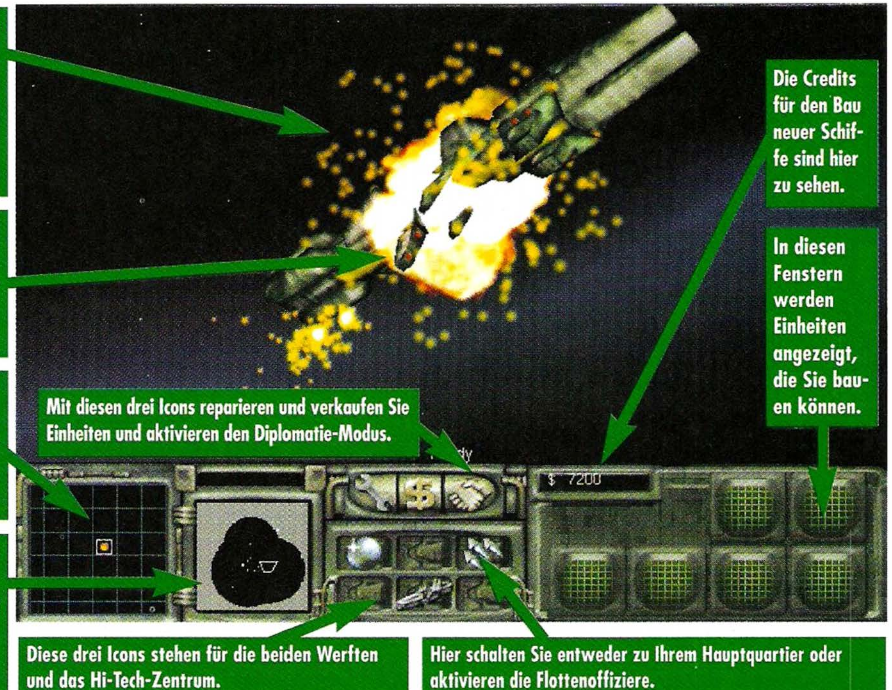
Die terranischen Schlachtkreuzer gehören zu den stärksten, aber auch teuersten Einheiten. Sie besitzen Nachteile im Kampf gegen kleinere Raumschiffe.

Multiplayer-Modus

Vor allem im Mehrspieler-Modus macht das Sinn, denn Sie dürfen Ihrem Verbündeten sogar eigene Einheiten überstellen und können auf Knopfdruck so laut um Hilfe rufen, daß die ganze Galaxis wackelt. Wie dieses Feature letztendlich im Solospieler-Modus verwendet wird, steht noch nicht fest. Sicher ist hingegen, daß die hervorragend aussehenden Asteroiden-Nebel nicht nur die Sicht dramatisch einschränken, sondern auch jedem Raumschiff einfach die Schutzschirme mopsen und sie teilweise auch verlangsamen oder die Waffensysteme behindern. Das hat viele Auswirkungen: Die Kämpfe darin fordern eine andere Taktik, Nebel sind immense Gefahrenquellen („Was mag da wohl auf mich warten?") und außerdem ein tolles Versteck für liebgewonnene Ressourcen oder wichtige Einheiten. Da Sie aufgrund der beschränkten Baufläche ständig auf der Suche nach neuen Sonnensystemen sind, gewinnen die sogenannten Jump Gates erhebliche Bedeutung. Durch diese Löcher im Weltraum flitzen Sie im Nullkommanix zu einem anderen Punkt der Galaxis, ohne genau zu wissen, was dort auf Sie wartet. Also erst einmal eine Handvoll kleiner Aufklärer hingeschickt, bevor Sie eine teure Plattform in den Planeten-Orbit fummeln! Besonders beliebt sind natürlich Systeme mit nur einem Jump Gate. Warum? Ganz klar: Stellen Sie sich nur mal vor, Ihr Lieblingssystem wäre gleich über vier Tore zu erreichen – das wäre so, als würden die USA ihre Goldvorräte statt in Fort Knox auf einer Straßenkreuzung lagern. Eine Wachflotte um die Jump Gates hilft im allgemeinen auch nicht viel, denn dank unsichtbarer Einheiten kann Sie der Gegner seelenruhig ausspähen und seinen Angriff vorbereiten.

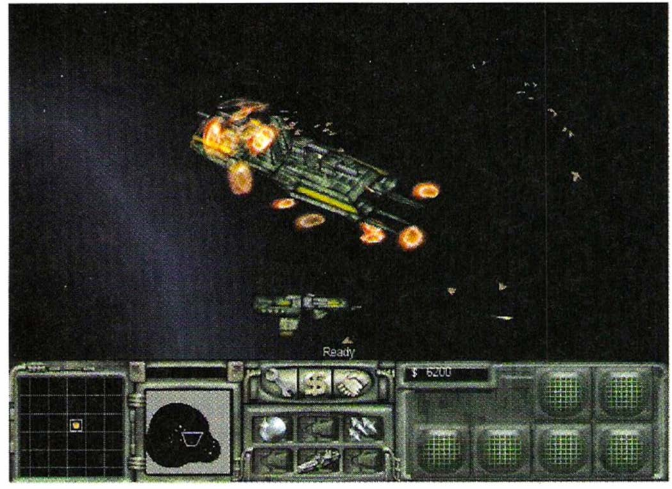
Intuitive Steuerung

Die Orientierung in den unendlichen Weiten des Weltraums ist denkbar simpel: Eine 2D-Karte zeigt die nähere Umgebung inklusive aller sichtbarer Einheiten, eine andere den Abschnitt der Galaxis, in dem der Level spielt. Darin sind auch die Sonnensysteme zu erkennen, zu denen Sie bequem mit nur einem Mausklick wechseln. So stellen die Entwickler sicher, daß Sie jederzeit ohne Zeitverlust zu den Brennpunkten des Geschehens wechseln können. Wollen Sie den Mauszeiger nicht aus dem 3D-Fenster bewegen, erzielen Sie den selben Effekt mit einem Linksklick auf das entsprechende Jump Gate; zurück geht es per Rechtsklick – einfacher kann man ein Spiel kaum mehr steuern. Genauso intuitiv funktioniert das Bauen von Einheiten: Sie wählen einfach das Symbol der benötigten Fabrik aus, woraufhin die verfügbaren Schiffstypen angezeigt werden. Sie klicken das gewünschte an oder drücken mehrmals, um eine beliebige Zahl davon zu bauen. Wenn Sie eine Gruppe von Einheiten zusammenfassen wollen, geht das genau wie in anderen Spielen: Rahmen ziehen, Taste „Steuerung" und die gewünschte Zahl drücken, und schon haben Sie




Von Ihrem Mutterschiff aus bauen Sie die wichtigen Fabriken und andere Einrichtungen.


Hier greifen Mantis-Einheiten gerade eine gut bewachte terranische Fabrik an.


Ganze Schwärme von winzigen Mantis-Einheiten stürzen sich in Kamikaze-Manier auf bewegungs- und hilflose terranische Schiffe.

ein hübsches Geschwader parat. Das Arsenal Ihrer Flotte wird erweitert, indem Sie bei der Erkundung des Weltraums auf außerirdische Artefakte stoßen, die beispielsweise erlauben, beliebige Jump Gates zu erzeugen, was Ihrem Gegner eine tödliche Überraschung bereiten kann. Genauso spaßig ist das Spezialschiff, mit dem Sie einfach eine Einheit des Gegners mit einer eigenen austauschen.

Neuartiges Missions-Design

Das Mission-Design von *Conquest* soll keineswegs an andere Echtzeit-Strategie-Spiele erinnern, erklärt Erin: „Ich mag nicht, wie andere Spiele das handhaben. Ich finde das Missions-Design von *X-Wing* oder *TIE-Fighter* viel besser. Wir haben daher im Schnitt etwa zehn Untermissionen pro Level, die mit einer kurzen Animation zeigen, daß in einem anderen System zum Beispiel gerade ein paar Sanitätsschiffe aus dem Hyperraum kommen und Schutz benötigen – oder ein paar Wissenschaftler müssen zu einem bestimmten Planeten gebracht werden." Erin geht davon aus, daß es im Solospieler-Modus zehn bis fünfzehn Missionen pro Seite gibt, die jeweils fünf bis zehn Untermissionen enthalten sollen. Die Hintergrundgeschichte wird während der Missionen weitererzählt, vor allem durch Funksprüche von Schiffen, die neu in Ihrem Gebiet auftauchen, aber auch durch die Flottenoffiziere, die die Funktion von Veteranen-Einheiten und Spezial-Charakteren in sich vereinigen. Diese Offiziere übernehmen auf Wunsch bestimmte Aufgaben wie das Verteidigen eines Raumsektors und gewinnen mit jeder überlebten Mission an Erfahrung. „Außerdem kann man den Gegner von zwei oder mehr Seiten angreifen, indem man den Offizieren befiehlt, durch dieses oder jenes Jump Gate zu fliegen, während man selbst durch ein anderes kommt", ergänzt Erin. Um die eigene Basis zu verteidigen, bietet es sich an, für Patrouillen bestimmte Routen festzulegen, was mit wenigen Mausklicks erledigt ist. Sollte auf diese Weise ein gegnerisches Trägerschiff zerstört werden, ist die Gefahr noch lange nicht gebannt, denn die somit herrenlosen kleinen Einheiten stürzen sich in Kamikaze-Manier auf Ihre Flotte und richten dadurch mehr Schaden als ihre Raketen an. Wer gerne weiß, welches seiner vielen Schiffe gerade ein Opfer des bösen Gegenspielers geworden ist, darf jede seiner Einheiten problemlos auf einen eigenen Namen taufen.

Revolutionäre Grafik

Wie allen Spielen von Digital Anvil ist auch *Conquest* deutlich anzumerken, daß sich die Firma intensiv mit dem Filmgeschäft auseinandergesetzt hat. Erins Strategie-Spiel kann durch die schick gestylten Raumschiffe und Fabriken ebenso begeistern wie durch die abwechslungsreichen Hintergründe, die den ansonsten eher tristen Weltraum erheblich aufwerten. Wabernde Nebel, pulsierende Jump Gates und träge rotierende Planeten sorgen für viel Abwechslung, lenken aber nicht vom eigentlichen Spiel ab. Die Krönung der grafischen Präsentation sind aber die Spezial-Effekte, bei denen die Digital Anvil-Künstler tief in die Hollywood-Trickkiste gegriffen haben: Die Raumschiffe explodieren nicht nur mit wabernden Feuerbällen, sondern verstreuen ihre Trümmer auch in der Umgebung, wobei diese im Gegensatz zu anderen Spielen noch mit Texturen überzogen sind. Zusätzlich wirbeln feurige Partikel aus den Explosionswolken, was sogar in Echtzeit berechnet wird und so bislang noch in keinem Spiel zu sehen war. Mit den entsprechenden 3D-Beschleunigern dürfen Sie die Auflösung ohne weiteres auf 1.024x768 Pixel und mehr hochschrauben, was der Übersicht zugute kommt. Auch die Soundkulisse läßt mit dramatischen Orchester-Einsätzen und Unmengen an Sprachausgabe nichts zu wünschen übrig.

Florian Stangl

DIE VIER VÖLKER



Die Terraner besitzen eine ausgewogene Mischung aus Offensiv- und Defensiv-Waffen und können auf voraussichtlich 24 Upgrades ihrer Einheiten zurückgreifen

Als Insektenrasse sind die Mantis ein aggressives Volk, das mehr Fernwaffen besitzt als die Terraner und sich notfalls auch mit Kamikaze-Aktionen helfen kann.

Die Reptilians besitzen nur große, schwere und langsame Einheiten. Mit Stasis-Feldern können sie den Gegner lähmen und dann in Ruhe angreifen.

Die Solarians sind sehr defensiv eingestellt und besitzen nur vier Offensivschiffe, aber sechs Einheiten für ihre Verteidigung, darunter Laser-Satelliten.

FACTS



Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Digital Anvil
Beginn	März '97
Status	Pre-Alpha
Release	Juli '99

Vergleichbar mit
StarCraft, Master of Orion



Starlancer

Himmelfahrts-kommando

Freiwillige vor! Als Pilot eines Geschwaders von Teufelskerlen stecken Sie mitten in einem verheerenden Krieg, den einige Nationen unserer Erde im Weltraum austragen. Erin Roberts' ambitionierte Weltraumsimulation will mit vielen Verbesserungen im Detail den altehrwürdigen Wing Commander vom Sternenthron stoßen.

Das zuletzt ins Stocken geratene Genre der Welraum-Action-Spiele hat dringend neue Impulse nötig. Mal ehrlich: Interplays *Descent Freespace* war ein tolles Spiel, aber eben nur wieder ein *Wing Commander*-Klon. Auch Origins bislang letztes Epos *Prophecy* und die kostenlos angebotenen *Secret Ops* waren wenig innovativ. Daß ausgerechnet Digital Anvil und die Roberts-Brüder für frischen Wind sorgen wollen, dürfte wenig überraschend sein. Erin Roberts, der *Starlancer* produziert, hat sich dafür internationale Verstärkung geholt, denn das Programmier-Team Warthog sitzt in Manchester und besteht größtenteils aus seiner ehemaligen Mannschaft, mit der er *Privateer 2* bastelte. Roberts selbst hatte mit seiner Arbeit an der Künstlichen Intelligenz im ersten *Wing Commander* schon Erfahrungen mit abwechslungsreichen Weltraumkämpfen sammeln können, was auch eines der herausragenden Merkmale von *Starlancer* werden soll. Außerdem wirkt das Spiel deutlich lebendiger als alle seine Konkurrenten, obwohl keine berühmten Schauspieler vor die Kameras gestellt oder aufwendige Kulissen gebaut werden.

Alt trifft auf Neu

Für *Starlancer* dachte sich Erin keine exotischen Alienrassen oder komplexe Parallel-Universen aus, sondern blätterte ein wenig im Geschichtsbuch. Bekanntlich gab es zu Beginn dieses Jahrhunderts eine Reihe von Ländern, die einerseits kräftig auf andere Kontinente expandierten und sich andererseits auch untereinander bekämpften. Erin Roberts hat dieses Szenario einfach ein paar Jahrhunderte in die Zukunft versetzt und aus dem Kolonial-Land Afrika die Planeten Mars, Venus und so weiter gemacht. In *Starlancer* kloppen sich Nationen wie Amerikaner, Engländer, Deutsche, Chinesen und Russen um die Herrschaft im solaren System, was nicht nur den Vorteil hat, daß für den Spieler die verwendete Waffentechnologie besser nachvollziehbar ist. Auch das De-

sign der Raumschiffe ist etwas ganz Besonderes. Die Grafiker haben sich wochenlang die Köpfe heißgeredet, wie sie den optischen Auftritt der Länder am besten darstellen. Die Entscheidung fiel schließlich auf eine reizvolle Mischung aus klassischer Weltraum-Technik und Stilmitteln der Historie. Stellen Sie sich am besten eine Mixtur aus den Filmen *Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten* mit Gerd Fröbe und Stanley Kubricks *2001* vor und Sie haben in etwa den richtigen Eindruck. Der Spieler übernimmt in *Starlancer* die Rolle eines Piloten in dem Freiwilligen-Geschwader „45th Volunteers Squadron", die als echte Himmelhunde bekannt sind. Durch das ungewöhnliche Szenario ist *Starlancer* auch das einzige Digital Anvil-Spiel, das nicht-lineare Missionen anbietet. Erin Roberts erklärt, warum: „Da immer vier oder fünf Nationen um Planeten oder einzelne Territorien kämpfen, macht es einfach Sinn, dem Spieler die Verantwortung über den weiteren Verlauf des Spiels zu geben. Er fliegt mit den besten Piloten, steht aber oft einer Übermacht gegenüber. Schlägt er sich gut, haben er und sein Land es später leichter – und umgekehrt." Der Spieler wird somit auf sich verzweigende Missionen stoßen, die je nach Leistung variieren. Damit Sie wirklich alle Einsätze sehen können, dürfen Sie jederzeit während des Spiels abspeichern. Die Ähnlichkeiten mit *Wing Commander* sind auf den ersten Blick groß, doch bauen Erin und sein Team viele Details ein, die *Starlancer* lebendiger wirken lassen. Sie beginnen Ihre Karriere auf einem großen Trägerschiff, auf dem auch die hübsch gerenderten Briefings stattfinden. Wenn Sie sich von einem Raum zum anderen bewegen, hören Sie nicht nur ständig wichtige Gespräche aus dem Bordfunk, sondern lauschen auch mal privaten Dialogen oder treffen auf andere Charaktere, mit denen ein Pläuschchen möglich ist.

Waffen nach Art des Hauses

Anders als bisher stehen diese Figuren nicht wie die biblischen Salzsäulen hinter dem Tresen oder spielen Karten, sondern laufen genau wie Sie durch das Schiff. Das Gefühl, Teil eines Ganzen zu sein, wird so deutlich verstärkt. Sie haben in *Starlancer* die Möglichkeit, Ihr Schiff für den bevorstehenden Einsatz mit den gewünschten Waffen auszurüsten, was ähnlich gut klappt wie an der nächsten Pommes-Bude. Nur heißt es im Spiel statt „Pommes rot-weiß und'n Bier" „Die Dragonfly mit Nova Cannons und vier Torpedos" – leider müssen Sie dazu noch die Maus bemühen, denn Spracheingabe gibt es nicht. Das Ganze wird optisch hübsch dargestellt: Ein sanft rotierendes Hologramm Ihrer Weltraumschüssel baut sich auf, dazu die Waffensysteme, die dann mit der Maus einfach auf die entsprechenden Slots des Schiffes gezogen werden – paßt, wackelt nicht und sieht gut aus! Etwa 20 verschiedene Mordinstrumente stehen zur Auswahl, die Zahl der Schiffe (die Sie leider nicht alle fliegen dürfen), liegt voraussichtlich um ein Vierfaches höher. Das besondere Schmankerl an *Starlancer* soll die Künstliche Intelligenz der Computer-Piloten werden. Wie im Nationen-Konflikt so üblich, wird auch hier fleißig alliiert und verbündet, verraten und betrogen, so daß Sie immer wieder mit Piloten anderer Länder gemeinsam gegen den Freund von gestern antreten. Die KI des Spiels soll daher nicht auf vorgegebenen Scripts basieren, sondern die Manöver des Spielers analysieren und dann das Flugverhalten der Wingmen und der Gegner darauf abstimmen. Zu sehen war das in der uns gezeigten frühen Version noch nicht, doch gab sich Erin sehr sicher, dieses Ziel zu erreichen. Grafisch präsentiert sich *Starlancer* während der Kampfszenen wie eine deutlich verbesserte Version von *Privateer 2* mit 3D-Karten-Unterstützung. Größter Unterschied ist, daß sich normalerweise wesentlich mehr Schiffe gleichzeitig zwischen den Sternen tummeln, als dies in anderen Spielen der Fall ist. Vergleiche mit Flugsimulationen wie *European Air War* oder dem Microsoft *Combat Flight Simulator* treffen das Gefühl am besten, wenn sich zwei oder mehr feindliche Flotten zwischen Venus und Erde begegnen. Der Mehrspieler-Modus läßt vier Teilnehmer über das Internet und acht über lokale Netzwerke zu.

Florian Stangl ■

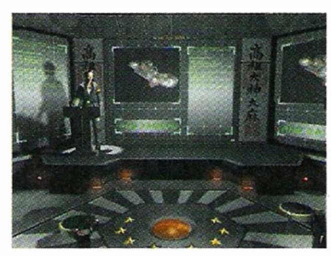
„Da immer vier oder fünf Nationen um Planeten oder einzelne Territorien kämpfen, macht es einfach Sinn, dem Spieler die Verantwortung über den weiteren Verlauf des Spiels zu geben." **Erin Roberts, Producer**



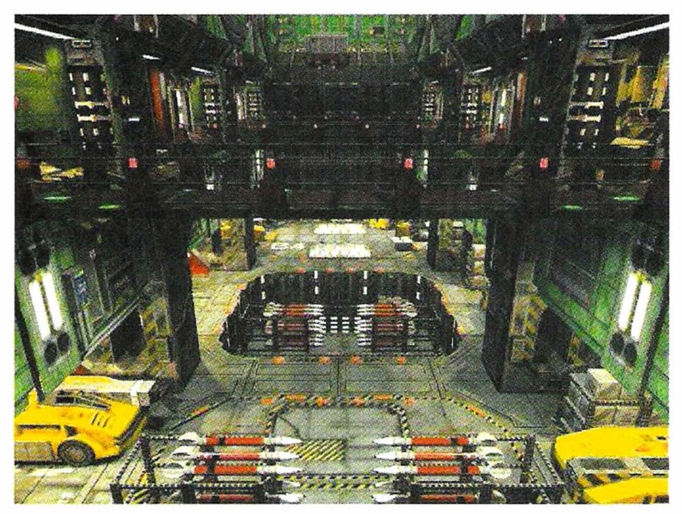
Starlancer lebt von den spektakulären Weltraumschlachten, in denen sich unzählige Schiffe gleichzeitig erbitterte Gefechte liefern.



Das Auswählen und Bewaffnen eines Schiffes ist so simpel wie das Kopieren einer Datei unter Windows 95.



Einsatzbesprechungen und Animationen müssen ohne Schauspieler auskommen, alles wird aufwendig gerendert.



Auf dem Weg durch die Tiefen des Schiffes hören Sie ständig Funksprüche, treffen Kameraden oder lauschen privaten Unterhaltungen. Kurz: Ihre Umgebung „lebt".

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Digital Anvil
Beginn	April '97
Status	Pre-Alpha
Release	November '99

Vergleichbar mit
Wing Commander
Privateer

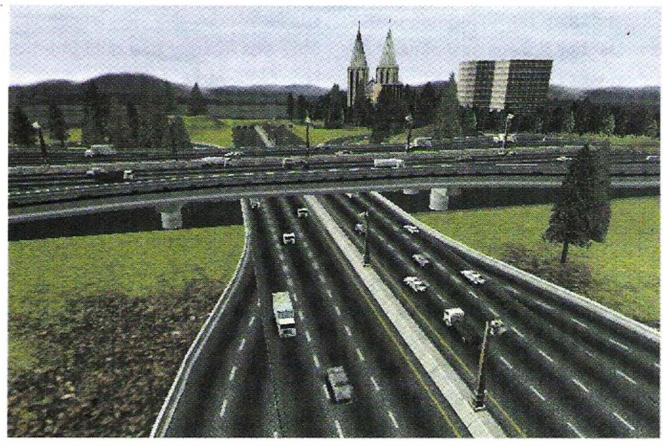
Anvil

In den Städten stoßen Sie auf realistischen Verkehr, Polizeisperren und wilde Schießereien mit Gangstern.

Loose Cannon

On the Road again

Ein Spiel wie ein Road-Movie: Ein grimmiger Söldner im Endzeit-Szenario, röhrende PS-Monster und heftige Schießereien bilden die Grundlage für Loose Cannon, den flotten 3D-Shooter von Tony Zuvorek. Der Spielspaß soll dem ungeheuren Detailreichtum und der grandiosen Optik in nichts nachstehen.



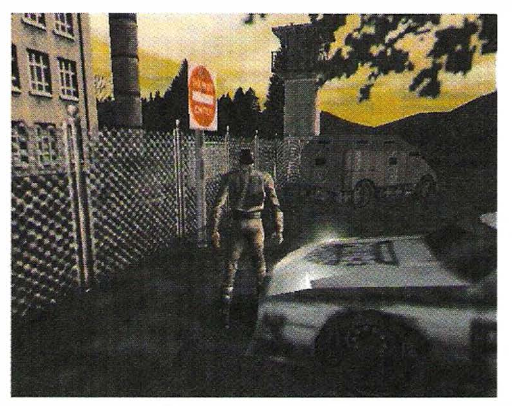
Die neun Städte sind durch Highways verbunden, auf denen es alles andere als ruhig zugeht. Ständig muß sich Ashe mit Gangstern herumschlagen.

Loose Cannon ist neben *Freelancer* von Chris Roberts das am wenigsten fortgeschrittene Spiel bei Digital Anvil. Schade eigentlich, denn das Potential ist beachtlich. Auch für Producer Tony Zurovek ist ein möglichst einfacher Zugang zum Spiel oberstes Gebot, denn niemand soll sich erst stundenlang mit der Steuerung anfreunden müssen, bevor der Spaß am Spiel beginnt. Bei *Loose Cannon* ist das besonders schwierig, denn der Spieler steuert den Hauptdarsteller Ashe sowohl zu Fuß als auch am Steuer seines Wagens. Trotzdem wird sich das Benutzer-Interface beim Wechsel von vier Rädern auf zwei Kampfstiefel nur minimal ändern – abgesehen von der etwas anderen Handhabung, versteht sich. Tonys Ziel ist, daß erfahrene 3D-Action-Spieler und Neueinsteiger die gleichen Chancen haben, *Loose Cannon* durchzuspielen. Da Sie die Steuerung nach Belieben modifizieren dürfen, können Sie sich Ihre Lieblingsmischung aus Maus, Tastatur oder Joystick recht einfach zusammenstellen.

Stadt, Land, Fluß

Loose Cannon spielt in einer nur 18 Jahre entfernten Zukunft, in der die Vereinigten Staaten durch die enorme Schuldenlast wirtschaftlich völlig am Ende sind. Wie das im Land der unbegrenzten Möglichkeiten so üblich ist, reagiert die Bevölkerung nicht mit sonniger Gelassenheit, sondern flippt mal wieder komplett aus und zieht randalierend durch die Städte, was die armen Ordnungshüter recht blaß aussehen läßt. Glücklicherweise haben das Männer wie Ashe erkannt – er steht als Kopfgeldjäger seinen uniformierten Kollegen mit mehr Tat als Rat zur Seite. Die Aufgabe des Spielers in diesem Szenario ist offensichtlich: Schicken Sie den kri-

minellen Abschaum dahin zurück, wo er hergekommen ist. Außerdem gibt es da noch den gerissenen Syndikats-Boß Bishop, den Sie vom Antlitz der Erde tilgen sollen. Da die Bösewichte gleich in neun amerikanischen Großstädten (wie New York oder San Francisco) umtriebig sind, wäre der Fußweg dorthin etwas beschwerlich. Also kann sich Ashe hinter das Steuer diverser Autos schwingen und über die Landstraßen heizen, die durch zwölf verschiedene Gebiete Amerikas führen. Auch in den Metropolen ist es oft praktischer, mit dem röhrenden PS-Monster die Gangster zu jagen – allerdings nicht immer. Wenn die Durchfahrt blockiert ist, springt der düstere Söldner auch schon mal aus seinem Automobil und macht sich auf Schusters Rappen auf die Jagd. Für Zuschauer der diversen Polizeijagd-Reality-TV-Serien ist das sicherlich nichts Neues.



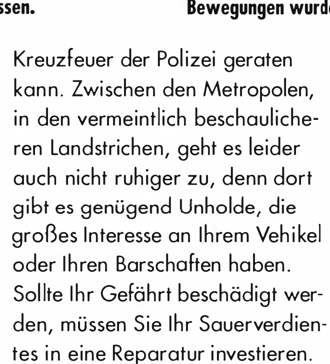
In Loose Cannon ändert sich die Beleuchtung der Umgebung mit der Tageszeit und den Witterungsverhältnissen.



Ashe aus der Tomb Raider-Perspektive: Seine realistischen Bewegungen wurden per Motion-Capturing aufgenommen.

Auf dem Highway ist die Hölle los

Da Sie die Rolle eines Söldners übernehmen und solche Zeitgenossen bekanntermaßen nicht zu den verschüchterten Ja-Sagern gehören, haben Sie in *Loose Cannon* auch die Möglichkeit, einen Auftrag abzulehnen. „Man muß sich vorher überlegen, ob eine Mission nicht zu riskant ist oder nicht genug Geld dabei herausspringt", erklärt Producer Tony Zuvorek. Die Palette der Aufträge liest sich wie eine Chronik der Filme von Arnold Schwarzenegger und Bruce Willis: Geiseln befreien, Spionage, Geleitschutz und Liquidierungen. Alle Einsätze stehen im engen Zusammenhang mit der Hintergrundgeschichte, die größtenteils durch selbstlaufende Sequenzen mit Hilfe der 3D-Engine erzählt werden. Durch das Ablehnen von Einsätzen werden weder die Geschichte noch die Inhalte der rund 20 Levels geändert. „Wir wollen nicht, daß der Spieler sich am Ende ärgert, weil er mal den falschen Weg eingeschlagen und etwas für ihn Spannendes verpaßt hat", erteilt Tony dem nicht-linearen Missionsdesign eine klare Abfuhr. Das Entwicklungsteam sorgt ohnehin für mehr Action als genug: In den Städten ist dermaßen die Hölle los, daß der Spieler nicht nur von Gangstern beschossen wird, sondern versehentlich sogar in das Kreuzfeuer der Polizei geraten kann. Zwischen den Metropolen, in den vermeintlich beschaulicheren Landstrichen, geht es leider auch nicht ruhiger zu, denn dort gibt es genügend Unholde, die großes Interesse an Ihrem Vehikel oder Ihren Barschaften haben. Sollte Ihr Gefährt beschädigt werden, müssen Sie Ihr Sauerverdientes in eine Reparatur investieren. Natürlich können Sie sich auch einfach einen neuen Wagen klauen, was allerdings gefährlicher ist. Apropos gefährlich: Durch hohe kinetische Kräfte könnte es passieren, daß Ashe den Wagen unfreiwillig verlassen muß – auf gut deutsch: Ein Gegner rammt ihn so hart, daß er wie ein Sektkorken durch die Windschutzscheibe knallt. Dann hängt Ashes Überleben von einer seiner vielen Waffen und dem Geschick des Spielers ab. Und das natürlich nur, wenn er sein armseliges Leben nicht schon an der Unfallstelle verloren hat...



„Wir wollen nicht, daß der Spieler sich ärgert, weil er den falschen Weg eingeschlagen und etwas für ihn Spannendes verpaßt hat."

Tony Zuvorek, Producer

Alles wie in echt

In den Städten ist nicht nur die Fülle an Details überwältigend, sondern auch die Lebendigkeit der Ortschaften. Passanten flanieren trotz der Wirtschaftskrise an Schaufenstern vorbei, ziviler Straßenverkehr steht im Stau, sucht einen Parkplatz und bleibt sogar an roten Ampeln stehen. Das machen Sie sich natürlich ebenso zunutze wie Ihre Gegner, denen die vielen Hindernisse und Verstecke reichlich Chancen zur Flucht eröffnen. Spätestens wenn Sie ein Nest von Drogendealern ausheben müssen, die Ihre Basis natürlich gut bewacht und befestigt haben, kommt auch ein Schuß *Rainbow Six* ins Spiel. Sie müssen planen, welche Wachen Sie in welcher Reihenfolge beseitigen oder ob es nicht vielleicht besser ist, einfach mit dem Wagen ins Wohnzimmer zu hobeln. Welche Entscheidung Sie auch treffen, sie wird auf jeden Fall optisch phantastisch in Szene gesetzt. Das detaillierte Fahrmodell der Autos harmoniert mit fein texturierten Profilreifen, Beulen in der Motorhaube und Gummiabrieb auf der Straße. Wetter und Tageszeit ändern sich in *Loose Cannon* realistisch und werden auch mit eindrucksvollen Licht-Effekten unterstützt. Mächtige Explosionen und Transparenz-Effekte sind Ehrensache und stehen den per Motion-Capturing animierten Spielfiguren in nichts nach. Ob die brennend durch die Gegend taumelnden Brandleichen auch in der deutschen Version zu sehen sein werden, ist noch nicht sicher.

Florian Stangl ■

Die tolle Grafik und die realistische Fahrphysik haben ihren Preis: Ein flotter Rechner und 3D-Hardware gehören zur Grundvoraussetzung.

FACTS

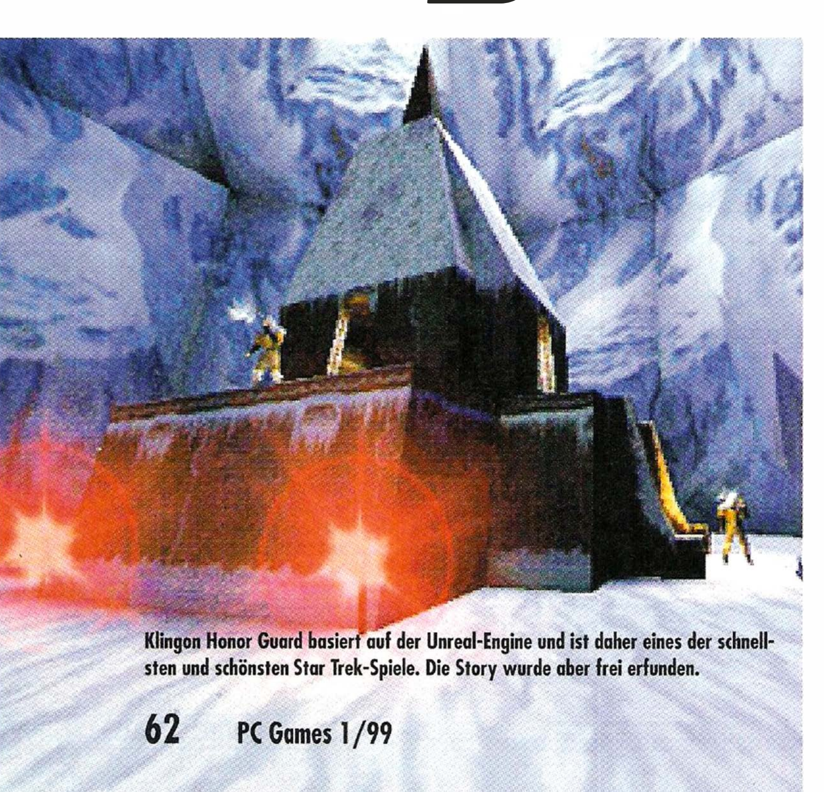
Genre	3D-Action
Hersteller	Digital Anvil
Beginn	April '97
Status	Pre-Alpha
Release	Dezember '99

Vergleichbar mit
Interstate '76, Tomb Raider

Star Trek

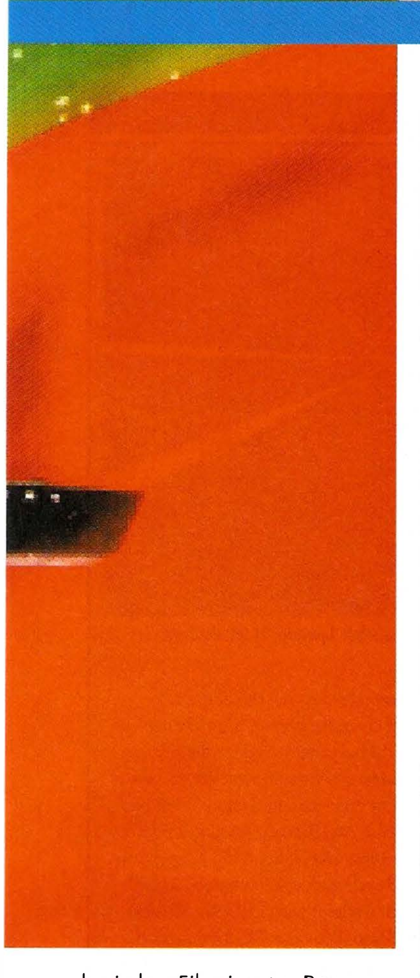
Unendliche Möglichkeiten

Star Trek-Messen, Romulaner-Parties, klingonische Wörterbücher – es gibt kaum etwas, was es im Star Trek-Kontinuum nicht gibt. Trotz des großen Namens konnte Star Trek noch immer nicht die Festplatten heimischer PCs für sich einnehmen, nur wenige der mittlerweile dreizehn offiziellen Spieletitel fanden Gefallen bei den Käufern. Das soll nach dem Willen von Activision, Interplay und MicroProse jetzt anders werden.



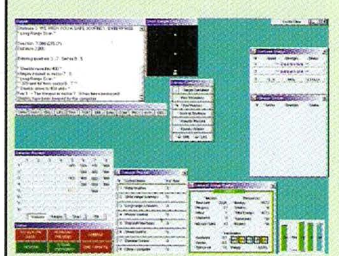
Klingon Honor Guard basiert auf der Unreal-Engine und ist daher eines der schnellsten und schönsten Star Trek-Spiele. Die Story wurde aber frei erfunden.

Die Liste der Spiele, die noch im nächsten Jahr erscheinen sollen, ist fast so lang wie die aller bislang veröffentlichten *Star Trek*-Titel. *Birth of the Federation, Klingon Academy, Secret of Vulcan Fury, New Worlds, Starfleet: Command* und *Star Trek: Insurrection* sollen konkurrierenden Serien wie *Star Wars* oder *X-COM* das Leben schwer machen. Dabei befindet sich *Star Trek* aus betriebswirtschaftlicher Sicht in einer interessanten Phase: Die Lizenzen, die MicroProse und Interplay die Verwertung des Namens *Star Trek* gestatteten, laufen aus. Der neue Partner des ameri-

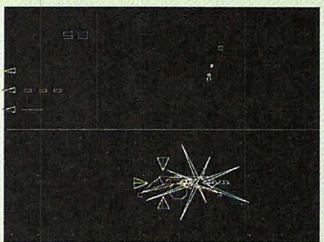


IN 25 JAHREN VON 7 AUF 32 BIT

Die Fernsehserie konnte mittlerweile ihren dreißigsten Geburtstag feiern und auch auf dem Computer ist Star Trek seit über zwanzig Jahren zuhause. Aber erst in den letzten beiden Jahren erschienen größere Zahlen verschiedener Spieletitel für den PC. Simon & Schuster, eine Tochter der Paramount/Viacom, hat darüber hinaus etliche Enzyklopädien und Edutainment-Spiele veröffentlicht.



1975 programmierten einige Freaks an Großrechnern mit Star Trek eines der ersten Computerspiele.

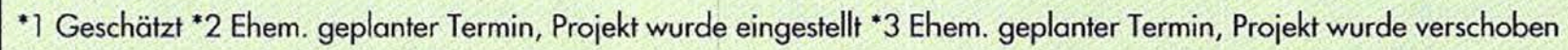


1982 brachte Sega den 3D-Shooter Star Trek in die Spielhallen. Die Polygon-Grafik erregte viel Aufsehen.



1992 erschien mit Interplays 25th Anniversary das erste offizielle PC-Spiel zum Thema Star Trek.

Titel	Hersteller	Genre	Release
Star Trek	Nicht bekannt	Strategie	1975 *1
Star Trek	Sega	3D-Action	1982
Star Trek: 25th Anniversary	Interplay	Adventure	1992
Star Trek: Judgment Rites	Interplay	Adventure	1994
Star Trek: The Next Generation: A Final Unity	MicroProse	Adventure	1995
Star Trek: Deep Space Nine: Harbinger	Viacom	Adventure	1996
Star Trek: Generations	MicroProse	Action-Adventure	1997
Star Trek: Klingon	Simon & Schuster	Adventure	1997
Star Trek: Starship Creator	Simon & Schuster	Bastelspiel	1997
Star Trek: The Game Show	Simon & Schuster	Quiz	1997
Starfleet Academy	Interplay	Weltraum-Simulation	1997
Chekov's Lost Missions	Interplay	Weltraum-Simulation	1998
Star Trek: First Contact	MicroProse	3D-Action	1998 *2
Star Trek: Klingon Honor Guard	MicroProse	3D-Action	1998
Star Trek Pinball	Interplay	Flipper-Simulation	1998
Star Trek: Borg	Simon & Schuster	Adventure	1998
Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse	Strategie	1999
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	Weltraum-Simulation	1999
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Interplay	Adventure	1999 *3
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	1999
Starfleet: Command	Interplay	Echtzeit-Strategie	1999
Star Trek: Insurrection	Activision	Nicht bekannt	1999



*1 Geschätzt *2 Ehem. geplanter Termin, Projekt wurde eingestellt *3 Ehem. geplanter Termin, Projekt wurde verschoben



Erst 1997 werden die Adventures abgelöst. Starfleet Academy ist eine umfangreiche Weltraum-Simulation.



1998 betritt MicroProse mit der Weltraum-Saga Klingon Honor Guard den 3D-Action-Bereich.

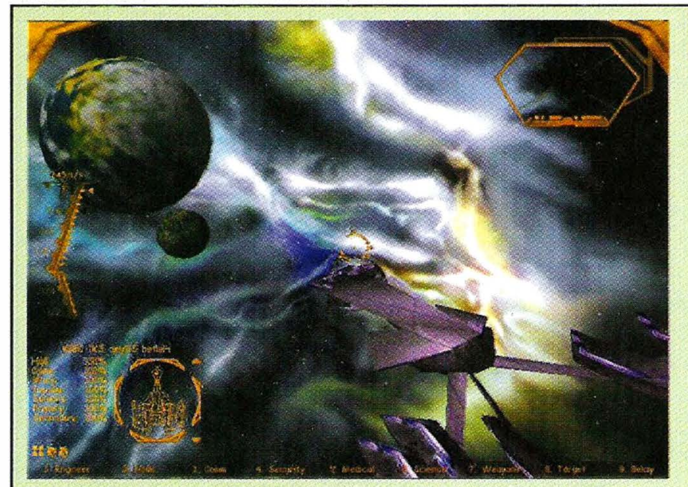


Command und Botf werden 1999 die letzten großen Genres besetzen: Aufbau- und Runden-Strategie.

kanischen Filmgiganten Paramount heißt ab sofort Activision und hat sich für zehn Jahre die weltweiten Exklusivrechte gesichert. MicroProse und Interplay versuchen nun ein letztes Mal, ihre Lizenzrechte zu nutzen, und kündigten bereits vor etlichen Monaten zahlreiche neue Titel an. Interplay machte sogar gleich mit vier Projekten von sich reden. Am 27. Oktober mußte der Software-Hersteller einige schlechte Nachrichten nachreichen: Aufgrund eines Quartalsverlustes in Höhe über 15 Millionen Dollar sah sich die Firma zu Umstrukturierungsmaßnahmen gezwungen, ein Entwicklungsteam wurde aufgelöst und 50 Angestellte müssen wohl entlassen werden. Das aufgelöste Team hieß Tribal Dreams und war für das langerwartete Adventure *Star Trek: Secret of Vulcan Fury* zuständig. Das Projekt wurde von Brian Fargo, Gründer und Geschäftsführer von Interplay, sofort für unbestimmte Zeit auf Eis gelegt. Inwiefern die anderen Projekte betroffen sind, steht zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht fest, angeblich werden sie aber ohne jede Verzögerung fortgeführt. Die Entwickler des ersten *Star Trek*-Spiels kümmerten sich nicht um Lizenzen oder die Verletzung von Namensrechten. Zu ihrer Ehre muß allerdings gesagt werden, daß sie niemals Geld für ihre Software verlangten und eigentlich nur für sich selbst programmierten. Es gibt zahlreiche Studenten, die für sich in Anspruch nehmen, das erste *Star Trek*-Spiel programmiert zu haben. Wer wirklich die Idee hatte und das originellerweise „Star Trek" genannte Programm schrieb, läßt sich wohl nicht mehr feststellen. Die einzigen Fakten, die festzustehen scheinen: In einer amerikanischen Universität kamen einige Studenten auf die Idee, die raumgroßen, teilweise noch mechanischen Rechenanlagen für unwissenschaftliche Zwecke einzusetzen. Sie programmierten ein Spiel, das rundenbasiert war, mit einem Drucker als Bildschirmersatz auskam und dennoch Spannung erzeugen konnte. Simuliert wurde ein flaches Weltall, das aus 64 Quadranten bestand. In die-



STAR TREK: KLINGON ACADEMY



Dreidimensionale Nebel mit eigenen Licht-Effekten sind das wichtigste Merkmal.

Die Cockpit-Anzeigen sind teilweise mit klingonischer Lautschrift beschriftet.

nuqneH mangHom – Sei gegrüßt, Kadett! Mit *Star Trek: Klingon Academy* will Interplay an den Erfolg der Weltraumsimulation *Starfleet Academy* anknüpfen. Die Flatline Studios entwickeln seit geraumer Zeit den Nachfolger, der wieder eine Raumfahrerschule zum Thema haben wird. In Person von Torlek, einem jungen klingonischen Krieger, wird dem Spieler die Ehre zuteil werden, in der Klingon Defense Force Academy unter General Chang zu lernen. Für *Klingon Academy* wurden der Programm-Code und das Spielkonzept frisch aufgebaut: Die neue Grafik-Engine basiert nun endlich auf Direct3D und kann daher jeden Windows-konformen 3D-Beschleuniger ansprechen. Atemberaubende Explosionen, kugelförmige Planeten und sogar transparente und dreidimensionale Nebel werden das Weltall lebendiger und realistischer darstellen als aktuelle High-End-Produkte wie etwa *Wing Commander Prophecy*. Die Nebel sollen nicht nur Einfluß auf die Optik des Spiels nehmen: Schlechte Sicht, ausfallende Bordsysteme und ein verändertes Handling machen sie zu einem wichtigen Spiel-Element. Deren taktischer Einsatz wird in zahlreichen Theorie- und Praxisstunden im klingonischen Simulator gelernt. Nach der Schulung darf der junge Kapitän sein Können unter Beweis stellen: Im Reich ist ein Bürgerkrieg ausgebrochen, der auf klingonische Weise beendet werden soll – mit Waffengewalt. Damit die einzelnen Einsätze (inklusive der Weltraumschule wird *Klingon Academy* voraussichtlich aus 30 Missionen bestehen) einen erkennbaren Sinn machen, begleitet eine umfangreiche Storyline den Lauf der Dinge. Eine besonders schöne Neuerung sind die Enter-Kommandos, mit denen fremde Schiffe gekapert werden können. Sind bei einem Gegner die Schilde niedergeschossen worden, so beamt man das Team in dessen Schiff und wählt zwischen Zerstörung und Kaperung. Damit kann die Kampfkraft schnell verdoppelt werden, schließlich beginnt man fast jede Mission alleine. Die neue 3D-Engine wird zudem das Eintauchen in Planeten-Atmosphären erlauben, was weitere taktische und strategische Variationen ermöglicht.



Wer steckt hinter dem klingonischen Bürgerkrieg? Solche Schiffe wurden in den Gebieten gesichtet.



Dieses Föderationsschiff wurde von den Interplay-Designern für die Klingonenausbildung entworfen.



Mit solch einem klingonischen Schlachtschiff ist der Spieler in den späteren Missionen unterwegs.



FACTS

Genre	Simulation
Hersteller	Interplay
Beginn	September '97
Status	Alpha
Release	1. Quartal '99

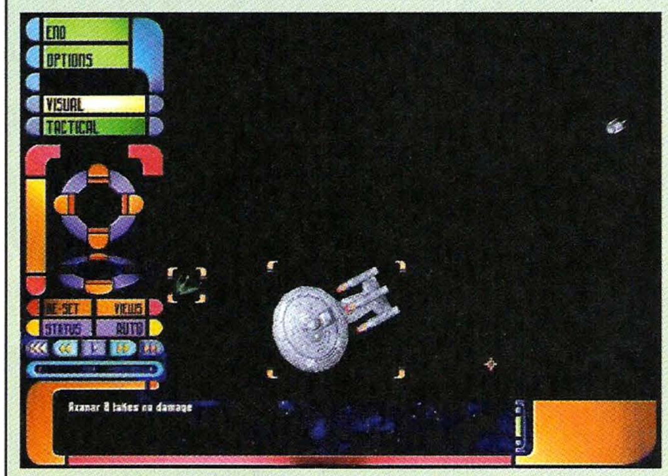
Vergleichbar mit
Starfleet Academy, WC Prophecy

sen Quadranten konnten sich jeweils zwischen null und neun Klingonen, Raumstationen und Sterne befinden. Rundenweise bewegte man nun das eigene Raumschiff durch die Quadranten, um innerhalb einer vorgegebenen Zeit sämtliche Klingonen zu vernichten. Bereits damals bestand die Möglichkeit, die vorhandene Energie zwischen Waffen, Antrieb und Schilden zu verteilen – selbst in einigen aktuellen Raumschiff-Simulationen sucht man dieses Feature vergebens. Der jeweilige Quadrant, in dem sich das Raumschiff des Spielers aufhält, wurde ebenfalls mit einer 8x8-Matrix dargestellt. Die Sterne dienten als Schutz vor feindlichen Angriffen, standen aber gleichzeitig den eigenen Torpedos im Weg. Da die Bewegungen der gegnerischen Schiffe nur zufallsgesteuert waren, konnten selbst ausgefeilte Strategien keine optimale Positionierung garantieren. Man schoß also seine Torpedos ab, bei ausreichender Energie auch einige Phaserschüsse, und begab sich zum Auftanken zur nächsten Raumstation. Auf den Einsatz von Strategie, Storyline, Wirtschaft etc. mußte aus Speicherplatz- und Geschwindigkeitsgründen verzichtet werden. Dieses *Star Trek*-Spiel würde heutzutage also keinen Blumentopf gewinnen. Dennoch



Star Trek: First Contact hätte das erste 3D-Action-Spiel der Star Trek-Palette werden sollen. Das Projekt wurde jedoch kurz vor der Fertigstellung eingestellt.

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION



Die rundenbasierten Kämpfe erfordern vom Spieler viel Umsicht, da das Zusammenspiel der Kriegsparteien einen sehr hohen Stellenwert hat.



Die Forschung ist in sechs Bereiche aufgeteilt. Die knappen Ressourcen zwingen meist dazu, weniger wichtige Bereiche zu vernachlässigen.

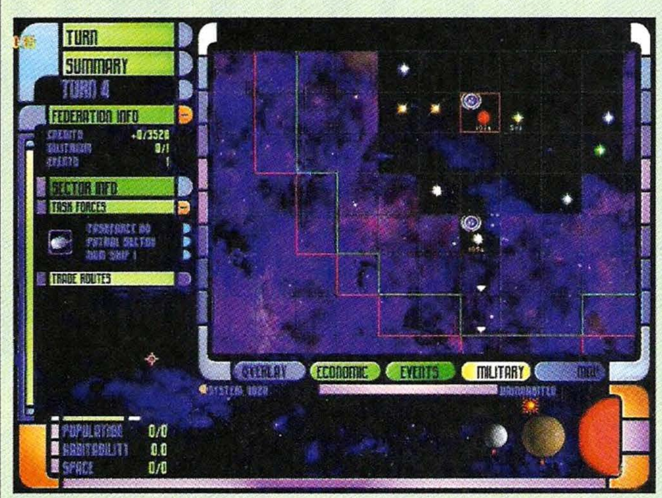
„Zurück zu den Wurzeln" lautete die Devise, als das Konzept für *Birth of the Federation* erstellt wurde. Wie die Uralt-Klassiker im Text-Modus ist auch der letzte Star Trek-Titel von MicroProse ein rundenbasiertes Strategie-Spiel. Erneut besteht die Aufgabe darin, sich das bekannte Universum untertan zu machen, allerdings sind die Möglichkeiten dazu breit gefächert. Schließlich steht mittlerweile genug Rechenleistung zur Verfügung – und nicht zuletzt das notwendige Know-how. MicroProses extrem erfolgreiches Strategiespiel *Master of Orion 2* stellt nämlich die technische Grundlage für *Birth of the Federation* dar. Damit der Inhalt der Serienfolgen nicht den Spielablauf beeinflussen kann, mußte MicroProse einen etwas unglücklichen Kunstgriff anwenden: Birth of the Federation spielt in einem jungfräulichen Universum, das noch nicht unter der Föderation, den Klingonen oder den sonstigen Völkern aufgeteilt wurde. Dies erlaubt dem Spieler, die Geschichte neu zu schreiben. Planet für Planet muß besetzt oder erobert werden, um der eigenen Partei möglichst viel Macht und Reichtum zu bescheren. Zum Besetzen von Planeten benötigt man Raumschiffe, für deren Bau und Betrieb Ressourcen und für deren Gewinnung wiederum Planeten. Um nicht schon zu Beginn das Ende der Föderation zu besiegeln, ist also eine gesunde Portion wirtschaftlichen Denkens notwendig. Zwar ist *Birth of the Federation* rundenbasiert und stellt dem Spieler eine beliebige Menge Zeit zur Verfügung – es dürfte aber selbst dem gerissensten Strategen mißlingen, alle Optionen auszubalancieren. Die eigentlichen Schwierigkeiten beginnen erst mit dem Auftauchen der vier Gegner. Kriegerische Klingonen, geschäftstüchtige Ferengi, fremdenfeindliche Romulaner und die politisch aktiven Kardassianer versuchen ihrerseits, die alles beherrschende Macht im Universum zu werden. Mit dem Anwachsen des eigenen Reiches werden die Grenzen immer unübersichtlicher und die Bewachung immer kostspieliger. Irgendwann ist es daher unumgänglich, von Gegnern besetzte Planeten zu überfallen und sich deren Ressourcen anzueignen. Die Kämpfe werden wahlweise auf einer zwei- oder einer dreidimensionalen Karte ausgetragen. Mit nur einer Handvoll Menüs hat der Spieler alle Werkzeuge, die er für die anspruchsvollen Schlachten benötigt. Der Computer wird sich dabei als zäher Gegner erweisen: Je nachdem, welche Rasse er gerade simuliert, investiert er unterschiedlich viel Geld in Forschung, Rüstung oder Diplomatie. So kann es durchaus passieren, daß man mit einem wirtschaftlich schwachen Gegner größere militärische Probleme hat als mit einem geschickten Diplomaten, der bereits eine Allianz eingegangen ist. Die Erforschung neuer Technologien wird bei *Birth of the Federation* einen größeren Stellenwert haben als bei den vergleichbaren Spielen *Master of Orion 2* und *Rebellion*. Zu Beginn hat man nicht einmal einen Warp-Antrieb und nur extrem schwache Waffen, zur Besiedelung des Weltalls sollte man also unbedingt seine Wissenschaftler bei Laune halten. Sollte das dazu nötige Kleingeld fehlen, so ist das kein Problem. Einige Spione in den gegnerischen Forschungsabteilungen versprechen schnelle Erfolge in der technologischen Entwicklung – allerdings auch diplomatische Unannehmlichkeiten. Betriebsspionage ist schließlich nicht besonders gut zur Völkerverständigung geeignet, umfangreiches Nacharbeiten in den Diplomatie-Menüs ist somit gefragt. Welche Anteile Diplomatie, Kampf und Wirtschaft an dem Spiel haben sollen, wird man zu Beginn der Partie einstellen können. Auch die Größe des Universums, die Startpositionen der fünf „Hauptvölker" sowie die Anzahl der „Nebenvölker" sind bei jedem Spiel unterschiedlich.



Das Design der Klingonen, Romulaner etc. bestimmt die Oberflächen von Birth of the Federation. Die Spielbarkeit soll darunter nicht leiden.



Der Kampf-Modus ist trotz der dreidimensionalen Darstellung noch relativ einfach zu bedienen. Eine frei bewegliche Kamera sorgt stets für Übersicht.



Der eigentliche Spielbildschirm macht einen sehr aufgeräumten Eindruck, allerdings wird er schnell von etlichen zusätzlichen Fenstern überlagert.



FACTS

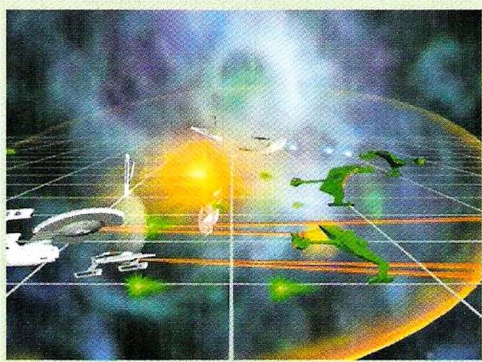
Genre	Strategie
Hersteller	MicroProse
Beginn	Mai '97
Status	Beta
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Master of Orion 2, Rebellion

entwickelte sich das Programm zur Pflichtübung für jeden autodidaktischen Basic-Programmierer und wurde wohl für jeden Homecomputer und jede PC-Generation konvertiert. Selbst für Windows 95 gibt es zahlreiche Versionen, die im Free- und Shareware-Markt zu finden sind.
Das erste offizielle Computerspiel zum Thema *Star Trek* wurde 1982 von Sega entwickelt. Auf einer von 1,5 MHz auf 3,867 MHz hochgetakteten Z80-CPU konnten spektakuläre Polygon-Grafiken dargestellt werden. Zwar waren die Drahtgittermodelle noch durchsichtig und alles andere als detailliert, die noch junge Technologie sorgte aber in den Spielhallen für begeisterte Zuschauer. Immerhin steckte in den Automaten ein Farbfernseher, der gegenüber den bislang verwendeten Farbschablonen



STARFLEET: COMMAND

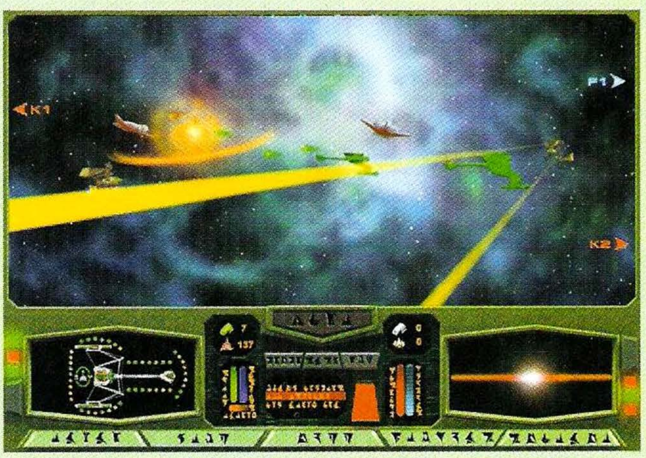


Obwohl SF: Command ein strategisches Spiel werden soll, wurde der Einsatz grafischer Effekte nicht vernachlässigt.



Die Einträge der Spielkarten sind an den unteren Bildschirmrand gewandert, wo sie vom Computer verwaltet werden.

Ebenfalls Echtzeit-Strategie, ebenfalls Interplay. *Starfleet: Command* ist eine „strategische Raumschiff-Schlacht-Simulation", so jedenfalls versucht das Programmier-Team Flatcat das Spielprinzip zu beschreiben. Entstanden ist das Projekt aus dem Versuch, das Brett-Rollenspiel *Starfleet Battles* auf den PC zu portieren. Der Inhalt des Programms ist extrem schlicht und gerade deshalb eine besonders große strategische Herausforderung. Das Raumschiff des Spielers sowie die beiden Eskortschiffe bestehen aus Dutzenden von Subsystemen, deren Einsatzbereitschaft durch Zahlenwerte repräsentiert werden. Abhängig von der Position der Schiffe, vom Zufall, von Gravitationsfeldern in der Nähe befindlicher Planeten und etlichen weiteren Einflußfaktoren verursachen gezielte Schüsse nun unterschiedlich viel Schaden in den einzelnen Systemen des Gegners. Die wiederum kann dessen Bewegungsfreiheit einschränken oder die Waffen für eine gewisse Zeit lahmlegen – und wer zum Schluß noch lebt, hat gewonnen. Maximal fünf Parteien mit jeweils drei Schiffen



Da jede der sechs Parteien bis zu drei Schiffe in die Schlachten schicken kann, wird es in dem umkämpften Raumquadranten sehr schnell zu eng.

nehmen an den Schlachten teil, daher ist Umsicht und strategisches Planen weitaus wichtiger als das schnelle Abfeuern der Phaser und Torpedos. Im Laufe der Entwicklung von Starfleet: Command erwies sich das rundenbasierte Spielprinzip von *Starfleet Battles* als nicht mehr notwendig, also schaffte man es kurzerhand ab. Auch die Zahlenkolonnen konnten so weit in den Tiefen des Programmes verborgen werden, daß sich der Spieler nur noch um das Kommandieren des Schiffs kümmern muß. Das Justieren der Schilde, das Festlegen von Ausweichmanövern, die Positionierung des Schiffs im dreidimensionalen Raum oder die Auswahl der Waffen sind in Echtzeit überraschend schwierige und umfangreiche Aufgaben, Action-Fans werden daher bei *Starfleet: Command* nicht auf ihre Kosten kommen können. Den Strategen sollen hingegen abwechslungsreiche Missionen geboten werden. Obwohl es letztendlich immer nur um den Raumkampf geht, sorgen Aufgaben wie die Befreiung von Geiseln, Patrouillen oder Abfangeinsätze für eine lange anhaltende Motivation. Das Spiel hätte eigentlich noch vor Weihnachten fertig sein sollen, doch die Komplexität des Programms macht noch viel Feinschliff notwendig. Spätestens im Frühjahr 1999 soll *Starfleet: Command* aber in den Läden stehen.

„Wir haben ein Dynaverse geschaffen, ein dynamisches Universum."
Alan Emrich, Producer

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Interplay
Beginn	August '98
Status	Beta
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Rebellion

STAR TREK: NEW WORLDS


Die Basen beeindrucken durch ihre außergewöhnliche Architektur, wie in den Serien wirken sie sehr steril.


Schwebende Lastenkräne bauen die Gebäude Wand für Wand auf. Ein Bauprojekt kann Minuten in Anspruch nehmen.



Das Baumenü ist in sechs Hauptgruppen untergliedert. Hier ist die Gruppe von Gebäuden angezeigt, die der Entwicklung der Zivilbevölkerung dienen.

Während die alten *Star Trek*-Folgen mit Captain James T. Kirk moderne Western waren, legten alle späteren Staffeln hohen Wert auf Kommunikation und Strategie. Kein Wunder also, daß Action-Spiele nur noch vereinzelt zu finden sind. Neben *Birth of the Federation* und *Starfleet: Command* ist *Star Trek: New Worlds* der einzige reinrassige Strategietitel. Mit dem Spiel, das bis Anfang September noch *Star Trek: Colonialism* hieß, begibt sich Interplay auf die ausgetretenen Pfade der Echtzeit-Strategie. Die Kamera erfaßt nur einen kleinen Teil der Landschaft und kann frei geschwenkt und gedreht werden, Gebäude werden mit der Maus aus einem Menü ausgewählt und in der dreidimensionalen Landschaft plaziert. Um Fahrzeuge kann man wie üblich einen Rahmen ziehen und sie anschließend durch die Lande schicken. Der große Unterschied zu herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Spielen liegt darin, daß die Zivilbevölkerung einen hohen Stellenwert einnimmt. Bevor also Labors und Rüstungsfabriken in Auftrag gegeben werden können, muß man für das Wohl seiner Arbeiter sorgen. Apartmentblocks, Krankenstationen, Gewächshäuser und Verwaltungsgebäude sind die Grundvoraussetzung für ein funktionierendes System. Durch die Verzahnung der Gebäude-Funktionen muß man dem Aufbau der Basis fast so viel Aufmerksamkeit entgegenbringen wie in „echten" Aufbauspielen der Art *Siedler* oder *Anno 1602*. Dave Sharp, Senior Producer, erklärt den Spielablauf: „*New Worlds* nimmt dem Spieler eine Menge Detail-Arbeit ab, indem beispielsweise der Befehl zur Errichtung einer Mine automatisch für Transport- und Baufahrzeuge sorgt." Damit bleibt Zeit, sich um die Infrastruktur zu kümmern. Geplant sind 30 Ressourcen, die in verschiedenen Formen und teilweise geringen Mengen auf den Planeten zu finden sind. „Paramount war von der Idee des Spiel zunächst wenig begeistert, da die Verantwortlichen eine *C&C*-artige Massenschlachterei befürchteten. Unser Playbook-Konzept hat sie allerdings überzeugt." Mit dem Playbook, das eigentlich die Spielzüge des American Football beschreibt, wird der Spieler zu gut überlegten Strategien gezwungen. Noch vor einem Angriff wird nämlich festgelegt, welche Einheiten welche Aufgaben übernehmen, wie sie auf Gegenwehr reagieren sollen und welche Ziele besonders wichtig sind. Für die notwendige Abwechslung werden die unterschiedlichen physikalischen Eigenschaften der diversen Planeten sorgen, auf denen die Missionen stattfinden.

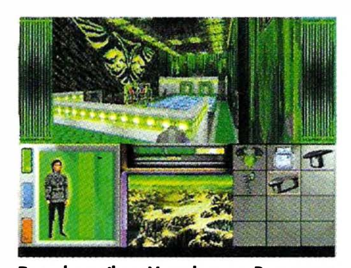
> **„New Worlds hat den Kollegen bei Paramount die Augen geöffnet."**
> Dan Kingdom, Assistant Producer

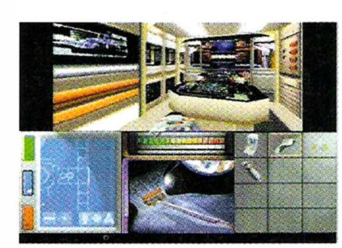
FACTS

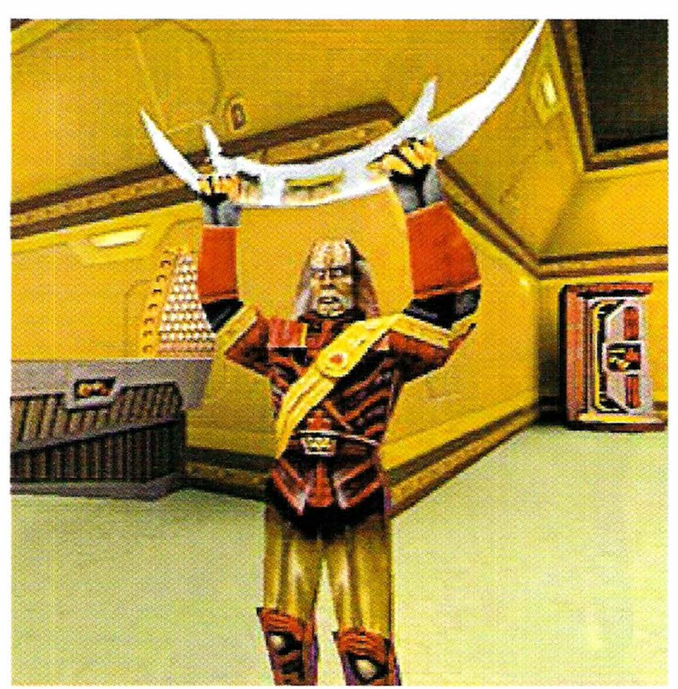
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Interplay
Beginn	August ´97
Status	Alpha
Release	2. Quartal ´99

Vergleichbar mit
Force Commander

einen echten Fortschritt darstellte. Der Spielinhalt war immer noch sehr schlicht: In einem flachen Weltraum hatte man die Aufgabe, die durchschnittlich drei klingonischen Schiffe eines Levels abzuschießen. Besonders genau mußte man dabei nicht zielen, die größte Schwierigkeit bestand ohnehin in der etwas unglücklichen Steuerung. Danach begab man sich bei Paramount offenbar in eine schöpferische Pause. Zwar portierte Sega seinen Spielhallenerfolg noch auf diverse Homecomputer, neue Spiele gab es allerdings keine mehr. Erst 1992 gab es für Trekker wieder Grund zur Freude. Interplay veröffentlichte – passend zum 25. Geburtstag der Fernsehserie – das Adventure *Star Trek: 25th Anniversary*. Da Paramount Teilhaber von Interplay war, hielt sich der finanzielle Aufwand für die Lizenzierung des Ti-


Trotz der strikten Vorgaben von Paramount konnten die Spieldesigner regelmäßig neue Architekturen in das Star Trek-Universum einführen – wie hier in Generations.


Star Trek: Generations war MicroProses zweites Spiel aus der Star Trek-Lizenz. Das Action-Adventure fand trotz schöner Grafiken und guter Story nur wenige Käufer.


Detailreiche Grafiken sowie flüssige Animationen zeichnen Klingon Honor Guard aus. Die Geschwindigkeits-Probleme der Beta-Version wurden mittlerweile behoben.



STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY



Dieses Bild stammt noch aus der Zeit, als Vulcan Fury als Render-Adventure geplant war. Die Grafiken sollten auch nach der Neuprojektierung beibehalten werden.



Die Kulissen der Fersehserien dienten den Grafikern als Vorlage.



Anstatt verworrener Rätsel dient nun ein Schlüssel zum Öffnen der Tür.

Vor gut einem Jahr stand das Adventure *Star Trek: Secret of Vulcan Fury* laut Interplay kurz vor seiner Fertigstellung. Das Programmier-Team Tribal Dreams merkte allerdings gerade noch rechtzeitig, daß aufwendig gerenderte Grafiken, unbewegliche Spielfiguren und verzwickte Logikrätsel nur unter dem Namen *Myst* verkäuflich sind. Das gesamte Spielkonzept wurde daher verworfen und die Programmierer fingen von vorne an. *Secret of Vulcan Fury* sollte ein klassisches Adventure werden, das nicht auf komplizierten Puzzles, sondern auf Schlüsseln und Schlössern basiert. Einige der gerenderten Objekte konnte man beibehalten, so daß Kirk und Spock in bislang unerreichter Schönheit auf den Bildschirm gelangen können – besser gesagt gekonnt hätten, denn Interplay hat *Star Trek: Secret of Vulcan Fury* für unbestimmte Zeit auf Eis gelegt. Eigentlich hätte das Adventure noch vor Weihnachten diesen Jahres in die Händlerregale gestellt werden sollen, doch Ende Oktober wurde Tribal Dreams aufgelöst. Immerhin verneinte Interplay in einer Pressemitteilung die völlige Einstellung des hoffnungsvollen Projekts.

Nicht jede der fast 1000 verschiedenen Grafiken wurde dem aktuellen Stand der Technik angepaßt.

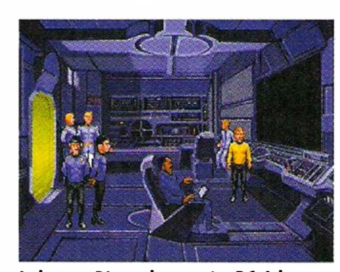
FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Interplay
Beginn	Januar '97
Status	Beta
Release	Nicht bekannt

Vergleichbar mit
A Final Unity, Judgment Rites

tels in Grenzen. Seitdem verging kaum ein Jahr ohne offizielles *Star Trek*-Spiel, die Qualität dieser Titel schwankte dabei mindestens so stark wie deren Verkaufserfolg. Den wahren Wert ihrer Lizenzen scheinen Interplay und MicroProse erst in den letzten beiden Jahren erkannt zu haben. Seit 1997 wurden mehrere verschiedene Programme in einem Jahr fertiggestellt. Und endlich kamen auch die längst erwarteten Weltraum-Simulationen auf den Markt. Mit *Klingon Honor Guard*, das noch im November erscheinen soll, begibt sich *Star Trek* erstmals in das 3D-Action-Genre. Obwohl das Spiel nur wenig vom Flair der Fernsehserien vermitteln kann, gehört es doch in die Oberklasse. Intelligente Gegner, abwechslungsreich aufgebaute Levels und eine einfache Bedienung werden aller Voraussicht nach dafür sorgen, daß *Star Trek* auch unter Computerspielern wieder zu einem ernstgenommenen Thema wird. Simulationen, rundenbasierte Strategie-Spiele, Action-Adventures und Echtzeit-Strategie-Spiele werden in Zukunft die Palette der umgesetzten Genres vervollständigen. Alle Informationen zu den *Star Trek*-Spielen, die in absehbarer Zeit erscheinen werden, finden Sie in den Kästen auf den vorhergehenden Seiten.

Harald Wagner ■



Judgment Rites, das zweite PC-Adventure, erinnerte noch an einen Comic.



Mit Star Trek Pinball existiert ein Flipper, der für den PC umgesetzt wurde.

STAR TREK: INSURRECTION

Am 1. Oktober hat Activision eine zehn Jahre gültige Verwertungslizenz von Paramount gekauft, über deren sicherlich nicht geringen Kaufpreis sich beide Seiten ausschweigen. Der Deal gibt Activision das weltweite Exklusivrecht zur Software-Verwertung des Namens und aller Inhalte, die bislang und innerhalb der nächsten zehn Jahre in Fernsehserien und Kinofilmen unter dem Namen *Star Trek* erscheinen. Activision gelobt, die Lizenz mit hochqualitativen Spielen möglichst gewinnbringend zu verwenden, und setzte sofort einige Programmierteams an das Projekt. Das erste Spiel wird auf dem Kinofilm *Star Trek: Insurrection* basieren, der diesen Winter in den amerikanischen Lichtspielhäusern läuft und im Frühjahr '99 auch über deutsche Leinwände flimmern wird. Einzelheiten über das Spiel hält Activision strengstens unter Verschluß, nicht einmal das Genre oder den angepeilten Release-Termin will man offiziell verkünden. Wie uns aus sicherer Quelle mitgeteilt wurde, werden die ersten beiden Spiele bereits im Sommer 1999 erscheinen. Für diesen Zeitpunkt sind angeblich ein Echtzeit-Strategie-Spiel sowie ein Action-Adventure geplant. In den folgenden Jahren werden Action-Shooter und Raumschiff-Simulationen die Produktpalette ergänzen. Das Finale wird im Jahr 2008 ein First-Person-Shooter darstellen. Genauere Informationen zu diesem Titel sind naturgemäß noch nicht einmal in der Gerüchteküche zu finden.

FACTS

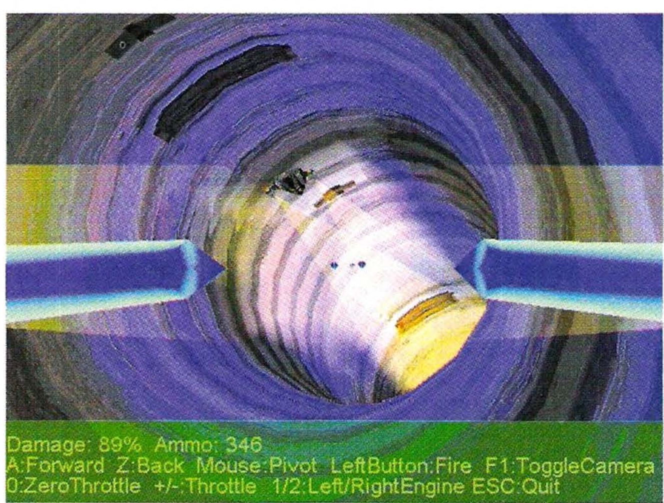
Genre	Nicht bekannt
Hersteller	Activision
Beginn	Oktober '98
Status	Nicht bekannt
Release	3. Quartal '99

Vergleichbar mit
Nicht bekannt





Lassen Sie sich von der noch etwas groben Grafik nicht irritieren: Battle League wird 3D-Karten unterstützen und jede Menge zeitgemäßer Spezial-Effekte bieten.



Die Menüleiste am unteren Bildschirmrand ist natürlich nur vorläufig. Spielerisch erinnert Battle League an Descent oder Forsaken im Mehrspieler-Modus.

Battle League

Hau den Lucas

Es geht auch ohne Star Wars: Peter Lincroft, langjähriger Programmierer für die X-Wing- und TIE-Fighter-Titel von LucasArts, hat sich selbständig gemacht und versucht etwas Neues. Battle League soll – so unglaublich es auch klingen mag – eine Mischung aus Descent und Diablo werden.

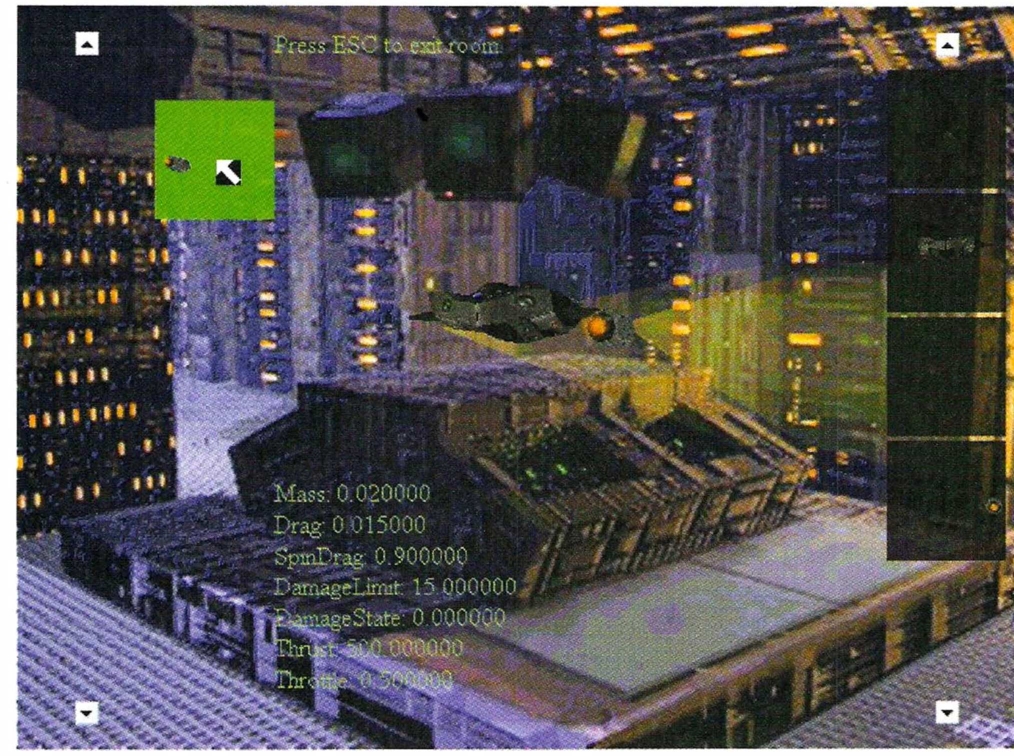
Sie haben sicher alle schon einmal ein Bild von George Lucas gesehen, kennen die *Krieg der Sterne*-Trilogie und haben vielleicht auch schon *X-Wing* oder *TIE-Fighter* gespielt. Doch die Leute hinter den Produkten tauchen so gut wie nie im Licht der Öffentlichkeit auf. Genau aus diesem Grund hat Peter Lincroft sich selbständig gemacht. Jahrelang werkelte er für LucasArts an Flugsimulationen und Weltraumspielen (siehe Kasten), doch bekannt hat ihn das nicht gemacht. Selbst als er mit Larry Holland und dessen Firma Totally Games an Spielen wie *X-Wing vs. TIE-Fighter* arbeitete, stand er nicht im Rampenlicht. „Es gab eine ganze Reihe von Gründen, warum ich Totally Games verlassen habe, um Ansible Software zu gründen", erklärt Peter. „Zum einen hat man nach so vielen *Star Wars*-Spielen einfach auch Lust, einmal etwas Neues zu schaffen. Andererseits konnte ich mir als Programmierer bei Totally Games keinen Namen innerhalb der Industrie machen. Es war schon ein Kampf, alleine nur eine Erwähnung des Namens Totally Games in den Credits unserer Spiele bei LucasArts durchzudrücken. Und wenn dann noch ein Name auftauchen durfte, dann war es stets Larry Holland. Ich als Nummer zwei zählte nie." Gefrustet packte Peter im April 1998 seine Siebensachen, suchte sich ein Häuschen im idyllischen Berkeley und ernannte es zum Hauptquartier von Ansible Software. Seitdem bastelt er an

> **„Bei Diablo konnte der Spieler zwischen Magier, Dieb und Kämpfer wählen. So ähnlich wird es auch bei Battle League sein."**
> Peter Lincroft, Lead Programmer

seinem ersten Spiel *Battle League*, das eine interessante Mischung aus *Descent* und *Diablo* werden soll.

Descent meets Diablo

Zeitgemäße Grafik und Gameplay gleichermaßen stehen ganz oben auf der To Do-Liste von Peter Lincroft, wobei die auf diesen Seiten zu sehenden Screenshots die eigentliche Qualität des Spiels nur erahnen lassen. Die Bilder zeigen das Spiel noch ohne 3D-Beschleunigung, außerdem hat Peter alle Grafiken selbst erstellt, ohne einen Grafiker zu haben. Hier wird sich also noch viel tun, doch das eigentliche Spielprinzip können wir Ihnen schon vorstellen. Wie der Name *Battle League* schon andeutet, geht es um eine futuristische Sportart, die mit bewaffneten Raumschiffen in 30 abwechslungsreichen Arenen ausgetragen wird. Neben den eigentlichen Kämpfen erwartet Sie noch ein Rahmenprogramm mit der Suche nach finanzkräftigen Sponsoren, um die vielen Extras für Ihren Raumgleiter kaufen zu können. Das ist auch dringend nötig, denn Sie müssen sich von der untersten der fünf Ligen an die Spitze hochkämpfen. Der Einfluß von *Diablo* ist eher subtil: „Der Grundgedanke des Spiels basiert auf einem rollenspielähnlichen Konzept", erläutert Peter Lincroft. „Bei *Diablo* konnte der Spieler zwischen Magier, Dieb und Kämpfer wählen. So ähnlich wird es auch bei *Battle League* sein. Der Spieler wählt zwischen drei verschiedenen Raumgleitern, die unterschiedlich ausgerüstet werden können." Das Ergebnis ist beispielsweise ein Gleiter, der besonders schnell und manövrierfähig ist, ein anderer ist dagegen schwer gepanzert und besitzt hochwertige Waffensysteme. Unterstützt wird Peter mittlerweile von Brad Post, der ebenfalls bei Totally Games tätig war und es geschafft hat, die Add-On-CD *Balance of Power* als erstes Spiel der Firma termingerecht fertigzustellen.



Das Dummy-Menü deutet an, wie Battle League später einmal funktionieren soll. Sie wählen einen von drei Raumgleitern aus, der dann mit allerlei Extras und Sonderbewaffnungen ausgerüstet werden kann.

WER IST LINCROFT?

Ohne ihn gäbe es wohl weder *X-Wing* noch *TIE-Fighter*: Peter begann seine Karriere bei LucasArts, weil er ein Faible für deren Produkte hatte. „Ich bin vor allem deswegen zu LucasArts gegangen, weil mich deren Flugsimulatoren interessiert haben", erzählt er. „Lucas hatten bereits *Battlehawks 1942* herausgebracht und arbeiteten damals an *Battle of Britain*. Doch der erste Job, den ich bekommen hatte, war das Logikspiel *Pipe Dreams*. Ich habe die PC-Version alleine innerhalb von sieben Wochen programmiert – damals war so etwas noch möglich. Doch nach sechs Monaten hatte ich immer noch keine Aussicht darauf, an einer Flugsimulation zu arbeiten. Da hat mich Larry Holland angesprochen, ob ich nicht mit ihm zusammen bei Totally Games an *Secret Weapons of the Luftwaffe* arbeiten wolle. Ich habe zugesagt, LucasArts verlassen und bin in seine Firma eingestiegen." Bis zu seinem Ausstieg arbeitete er an *Pipe Dreams*, *Secret Weapons of the Luftwaffe*, *X-Wing*, *X-Wing CD*, *TIE-Fighter*, *TIE-Fighter CD* und *X-Wing vs. TIE-Fighter*. Obwohl er keine Lust mehr auf *Star Wars*-Spiele hat, war die Arbeit daran nicht unangenehm: „Man hört fürchterliche Dinge über die pingelige Genehmigungspolitik von Paramount bei *Star Trek*-Spielen. Bei den *Star Wars*-Spielen war das aber ganz anders. Wenn wir beispielsweise stärkere *TIE-Fighter* gebraucht hätten, dann hätten wir eine Story rundherum erfunden, warum diese Raumschiffe zu einem Zeitpunkt nach dem Film technisch weiterentwickelt worden wären."



Peter Lincroft kann keine Star Wars-Spiele mehr sehen.

Editor für eigene Arenen

Peter verspricht, daß die Grafik-Engine künftig so gut wie alle 3D-Karten über Direct3D sowie Glide und OpenGL unterstützen wird, damit *Battle League* keinesfalls veraltet aussieht, wenn es Ende nächsten Jahres erscheint. Außerdem arbeitet er gerade an der Physik-Engine, die realistische Kollisionen und Abstürze ermöglichen soll, bei denen auch Trümmerstücke physikalisch korrekt durch die Luft gewirbelt werden. Mit dem voraussichtlich mitgelieferten Editor dürfen Sie sich beliebig neue Arenen basteln, die sowohl im Singleplayer- als auch in den Mehrspieler-Partien über Netzwerk oder Internet verwendet werden können. Peter sorgt sich nicht darum, daß er mit seiner kleinen Firma vielleicht nicht gegen wesentlich teurer produzierte Titel der großen Publisher ankommen könnte: „Ich glaube, daß gerade jetzt kleine, unabhängige Programmierstudios enorme Chancen haben. Endlich muß nicht mehr jedes Werkzeug, jede Engine selbst programmiert werden, einfach weil es bereits sehr viele dieser Komponenten auf dem Markt gibt. Damit bleibt den kleinen Studios Zeit für das, was in großen Firmen oft verlorengeht: Kreativität."

Florian Stangl ■

Mit einem Editor sollen Sie sogar eigene Arenen erstellen und weitergeben können.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Ansible
Beginn	Mai '98
Status	Pre-Alpha
Release	Dezember '99

Vergleichbar mit
Descent, Diablo

Kosmische Prämien!

einen neuen Abonnenten wirbt,
"Racing Simulation 2" -- kostenlos!

Racing Simulation 2

Schumacher fällt mit einem geplatzten Reifen aus, Hakkinnen holt sich die Weltmeisterschaft: Mit „Racing Simulation 2" wäre das nicht passiert, denn in diesem Rennspiel der Superlative haben Sie die einmalige Gelegenheit, die Zügel selbst in die Hand zu nehmen. Als hoffnungsvolles Nachwuchstalent können Sie an Ihrer eigenen Karriere basteln und lukrative Angebote von erfolgreichen Rennställen annehmen. Dabei sind Sie Pilot und Teamchef in Personalunion: Abseits der Rennstrecke kann die Anzahl der Boxenstopps und die erforderliche Bereifung festgelegt werden, zahlreiche Instrumente zur Analyse unterstützen Sie nach einem Training bei Ihrer Entscheidung.

Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 24 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 4 MB RAM

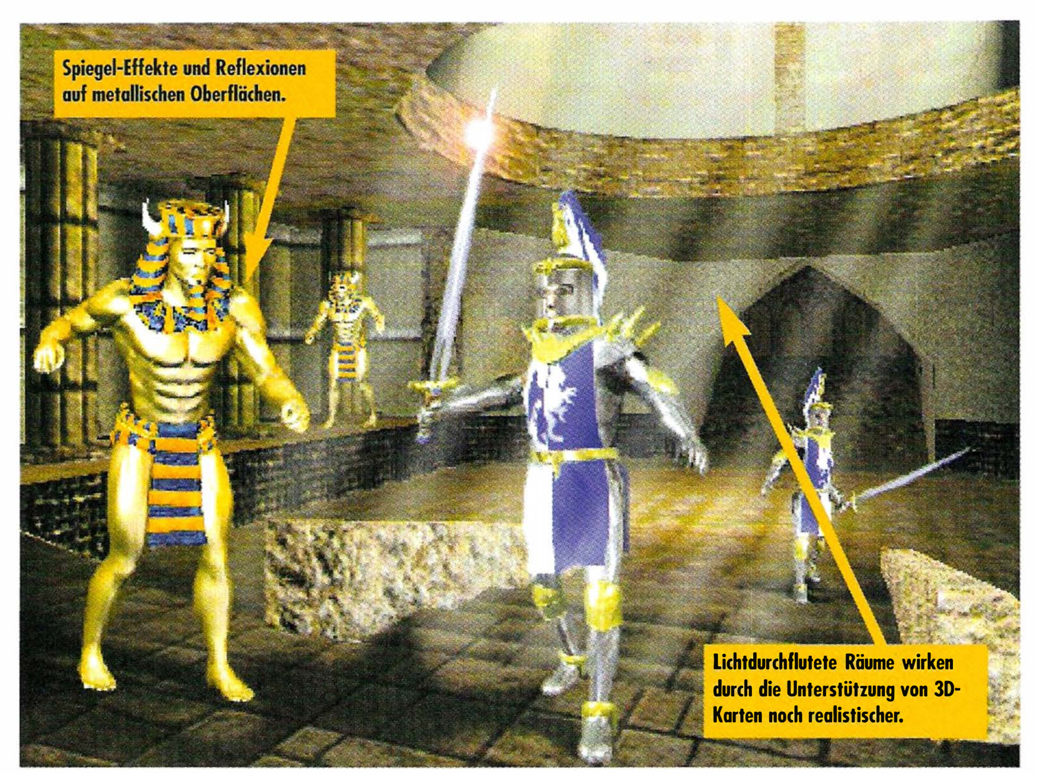
Caesar III

Die spinnen, die Römer: Aquädukte, Bibliotheken, Badehäuser, Amphitheater und riesige Tempelanlagen stehen ganz oben auf der Wunschliste Ihrer Untertanen – wer soll das alles bezahlen, mal ganz abgesehen von den kostspieligen Wünschen des Kaisers? Genau darin besteht die Herausforderung von „Caesar III", einem der aktuell schönsten und fesselndsten Aufbau-Strategiespiele im SimCity-Format. Als Gouverneur errichten Sie gigantische Metropolen im alten Rom, handeln mit Computer-Gegnern und wehren sich mit Legionären und Reitern gegen mißgünstige Nachbarn. Prächtige Zwischensequenzen, detailverliebt gerenderte Bauwerke, Auflösungen bis 1.024x768 und spannende Missionen versetzen Sie zurück in diese aufregende Epoche und lassen Sie stundenlang in Ihrer Stadt verweilen.

Systemvoraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM







Might & Magic 7

Aufgebohrt

New World Computing macht aus der Not eine Tugend. Weil sich der von vielen Spielern geforderte Patch zur Unterstützung von 3D-Grafikkarten wohl nicht realisieren läßt, kündigte das Unternehmen jetzt kurzerhand einen Nachfolger an, der bereits im März auf den Markt kommen soll.

Obwohl bis zur Veröffentlichung nur noch drei Monate ins Land ziehen sollen, läßt sich die Story nur bruchstückhaft zusammensetzen – einzelne Details unterliegen strenger Geheimhaltung. Angeblich soll der siebte Teil der Serie in Erathia spielen, einem unabhängigen Königreich innerhalb von Enroth, das von Königin Catherine regiert wird. In diesem beschaulichen Landstrich erhalten Sie als Sieger eines Turniers eine kleine Burg. Diese Belohnung stellt sich aber schnell als Reinfall heraus, denn nur kurze Zeit später wird sie zum Schauplatz einer militärischen Auseinandersetzung. Sie haben keine Wahl – für eine der beiden rivalisierenden Parteien müssen Sie sich entscheiden. Ob Sie sich auf die Seite der Guten oder der Bösen schlagen, bleibt Ihnen überlassen...
Die Grafik-Engine, der größte Kritikpunkt bei *Might & Magic 6*, steht natürlich auch beim Nachfolger im Mittelpunkt. Grundsätzlich handelt es sich um die gleichen Routinen, allerdings werden diesmal auch 3D-Karten unterstützt.

Grafikpracht dank Direct3D

Möglich wird das durch ein neues System für die Übertragung der Daten zur Grafikkarte und durch konsequente Reduzierung der Details. Beispiel: Während bei *Might & Magic 6* die Sprites aus 256 Bit bestanden, stehen jetzt nur noch 128 Bit zur Verfügung – sonst würden die meisten 3D-Grafikkarten aufgrund der riesigen Spielumgebung schlappmachen. Dennoch wirken die einzelnen Figuren, wie die Bilder auf dieser Seite beweisen, sehr viel geschliffener und ausgefeilter. Die Personen sehen aber nicht nur besser aus, sie werden auch stärker in die Story eingebunden. *Might & Magic 7* benutzt dazu „Scripted Events", wie sie beispielsweise in *Half-Life* verwendet wurden. Das muß man sich ungefähr so vorstellen: Sie betreten den Marktplatz einer Stadt und plötzlich hetzt ein völlig verstörter Händler an Ihnen vorbei, verfolgt von einer Gruppe wilder Orks. Auf diese Weise wird das Spiel mit mehr Leben erfüllt als der Vorgänger und einzelne Aufträge werden nicht mehr passiv durch blanke Textwüsten vergeben. Das Charaktersystem wird hingegen beibehalten und lediglich um einige sinnvolle Fähigkeiten ergänzt. Alle Skills, die sich im sechsten Teil als weniger interessant erwiesen haben, werden über Bord geworfen. Ritter und Bogenschützen bekommen mehr Gewicht, um einen Ausgleich zu den übertrieben starken Zauberern und Klerikern zu schaffen. Erscheinen soll *Might & Magic 7* im März, bis dahin versuchen wir, weitere Details über dieses vielversprechende Rollenspiel herauszufinden.

Oliver Menne ■





Diesmal wird es wesentlich mehr und vor allem aufwendige Zwischensequenzen geben. Hier sehen Sie eine Gruppe Abenteurer verschiedener Rassen (oben).

Die Monster wirken – dank Direct3D – geschliffener und farbenprächtiger als im Vorgänger. Im Bild sehen Sie drei „Beholder" vor dem Angriff (rechts).

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	New World
Beginn	Juli '98
Status	Pre-Alpha
Release	März '99

Vergleichbar mit
Might & Magic 6



Roller Coaster Tycoon

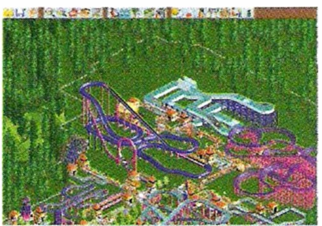
Hals über Kopf

Space Mountain, Colossus, Ninja, Demon, Shock Wave, Mind Eraser, Big Thunder Mountain, Anaconda, Euro Sat, Viper: Das Grauen hat viele Namen – und eine Menge Fans, die demnächst mit der Freizeitpark-Simulation Roller Coaster Tycoon von MicroProse so ziemlich jede real existierende Achterbahn nachbauen können.

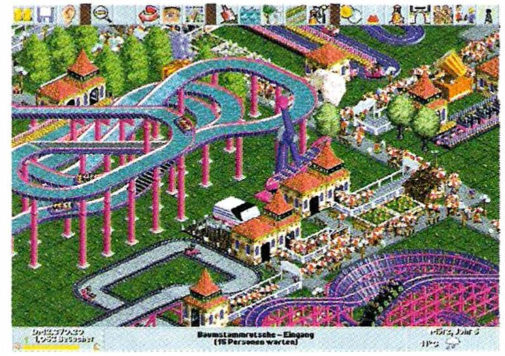


Sie schreien, sie kreischen, sie wimmern, sie quieken, sie flehen: „Laßt mich hier raus!!". Kalter Angstschweiß steht vielen auf der Stirn. Aber es ist bereits zu spät: Mit über 100 Stundenkilometer rast der Waggon in die Tiefe, überschlägt sich mehrmals und kommt erst nach 124 Sekunden abrupt zum Stehen. An Bord: 20 junge Menschen, allesamt in der Blüte ihres Lebens – die sich sofort wieder in der Warteschlange vor der Achterbahn einreihen. Szenen, wie sie sich während der Sommermonate täglich hunderttausendfach in den Freizeitparks abspielen. Jede größere Anlage, die etwas auf sich hält, hat gleich mehrere dieser Kolosse aus Stahl, Beton und Holz im Angebot, um die sich alles im neuen Aufbau-Strategiespiel von *Transport Tycoon*-Erfinder Chris Sawyer dreht. Spielprinzip und Steuerung sind dabei weitgehend mit Bullfrogs Kultspiel *Theme Park* kompatibel: Als Besitzer eines Vergnügungsparks locken Sie die Besucher mit Karussells, Riesenrädern, Geisterbahnen, Wildwasserbahnen, Shows und möglichst waghalsigen „Roller Coasters" an – je mehr Korkenzieher und Loopings, desto besser. Weil sich derlei Attraktionen nicht allein mit Eintrittsgeldern finanzieren lassen, brauchen Sie außerdem Verkaufsstände für Popcorn, Zuckerwatte und Hamburger. Und da auch die Konkurrenz nicht schläft, muß der Spieler den Park sukzessive erweitern, neues Bauland hinzukaufen und sich immer verrücktere Konstruktionen einfallen lassen. Denn das Publikum besucht nur Parks mit den schnellsten, höchsten, atemberaubendsten, schwindelerregendsten und somit auch teuersten Achterbahnen. War man in *Theme Park* noch auf wenige Schienen-Elemente beschränkt, so erlaubt die *Roller Coaster Tycoon*-Engine das Entwerfen realistischer Achterbahnen, bei denen Sie auch physikalische Gesetzmäßigkeiten berücksichtigen müssen, damit die Waggons nicht aus den Schienen hüpfen. Im Gegensatz zum cartoonigen und humorvollen *Theme Park* soll *Roller Coaster Tycoon* wesentlich „ernsthafter", aber auch komplexer werden. Ein paar Monate müssen sich die Fans von Disneyland & Co. allerdings noch gedulden: Als Erscheinungstermin wird das Frühjahr 1999 angepeilt.

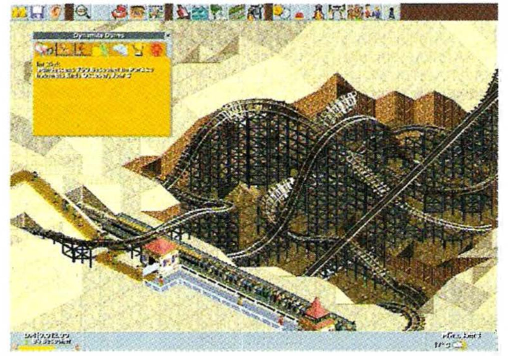
Petra Maueröder ■



Die Ansicht (800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte) läßt sich rotieren und in mehreren Stufen zoomen.



Fängt's zu tröpfeln an, spannen die Gäste ihre Regenschirme auf und verlassen fluchtartig das Areal.



Vorbild Big Thunder Mountain: Die Bahnen können auch in die Landschaft „eingebaut" und mit Tunnels versehen werden.



FACTS

Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	MicroProse
Beginn	November '97
Status	Alpha
Release	März '99

Vergleichbar mit

Theme Park



Starship Troopers

Kammerjäger

Starship Troopers war in Deutschland ein mittelprächtiger Erfolg – zumindest an den Kinokassen. Der Film von Paul Verhoeven und die Romanvorlage von Robert Heinlein bieten aber jede Menge Stoff, um ein spannendes Computerspiel daraus zu stricken.

Die Story ist bekannt: Die Erde führt einen erbitterten Krieg gegen eine Horde Aliens und rekrutiert vorwiegend jugendliche Draufgänger für die nahezu aussichtslosen Bodenkämpfe. Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Soldaten, der zusammen mit seinen Kollegen versuchen muß, die weitere Ausbreitung der Außerirdischen zu verhindern. Das Spiel erinnert ein wenig an den Klassiker *Terra Nova*, denn zu Beginn jeder Mission wird man aus einem fliegenden Raumschiff über dem jeweiligen Einsatzgebiet abgeworfen. Danach ergeben sich verschiedene Ziele, die aber meistens auf die direkte Konfrontation mit den „Bugs" (Wanzen) herausläuft. So werden die insektenähnlichen Wesen der Armee genannt. Und genauso verhalten sie sich auch im Spiel: Ihre Gegner bewegen sich so schnell, daß oftmals nur das unkontrollierte Feuern mit dem futuristischen Maschinengewehr das eigene Überleben sicherstellt. Die Insekten sind aber nicht nur wieselflink, sie verfügen auch über ein gerissenes Verhalten. Wenn zwei oder drei Aliens von vorne angreifen, kann man fast sicher sein, daß der vierte Widersacher von hinten attackiert. Noch schlimmer: Selbst hinter den massiven Mauern einer Festung ist man vor ihnen nicht sicher, denn die beweglichen Außerirdischen kennen kein Pardon und klettern so lange übereinander, bis sie das Hindernis überwunden haben. Diese Szenen wirken fast so bedrohlich wie im Film, die Insekten scheinen sich von nichts aufhalten zu lassen.

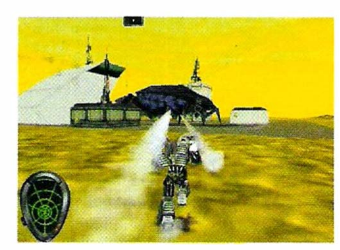
Wer den Film mit dem Roman verglich, hat sicher einen Gegenstand schmerzlich vermißt: Die spezielle Rüstung, mit der alle Soldaten ausgestattet werden, hatte bei Heinlein eine besondere Bedeutung und wird daher auch im Spiel verwendet werden. Diese Rüstung bietet nicht nur Schutz vor den Klauen der Insekten, sie verfügt auch über einen nützlichen Jet Pack, mit dem man sich in Notfällen aus der Gefahrenzone katapultieren kann.

Für die grafische Umsetzung greift MicroProse nicht auf die frisch erworbene *Unreal*-Lizenz (*Klingon Honor Guard*, *X-COM Alliance*) zurück, sondern setzt auf ein Eigengewächs. Die selbst entwickelte Engine braucht sich aber vor vergleichbaren Produkten nicht verstecken, die Effekte können sich sehen lassen und auch die Umgebungsgrafik sorgt für eine eindrucksvolle Atmosphäre. Es bleibt also nur eine Frage offen: Gelingt es MicroProse, die tiefgründige Ironie der Geschichte einzufangen? Die Antwort erwartet uns im Frühjahr...

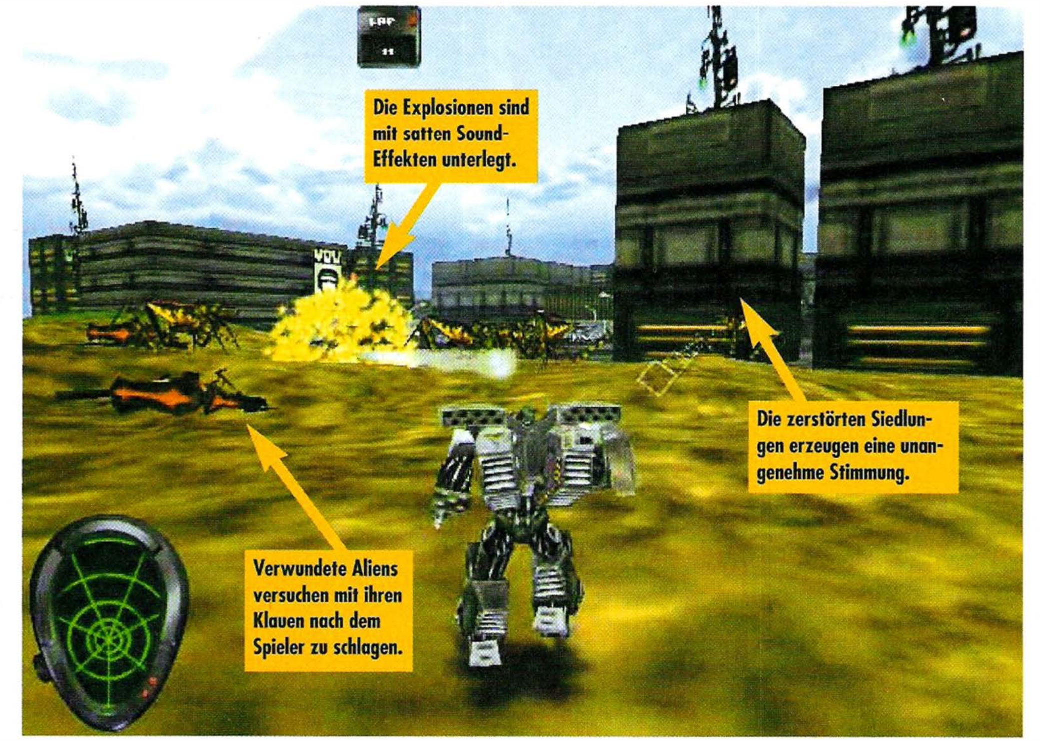
Oliver Menne ■



Mit dem Jet Pack kann man sich aus heiklen Situationen katapultieren. Er kann aber auch eingesetzt werden, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen.



Der Brainbug ist einer der Endgegner und muß mit allen zur Verfügung stehenden Waffen bekämpft werden.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	MicroProse
Beginn	Dezember '97
Status	Alpha
Release	1. Quartal '98

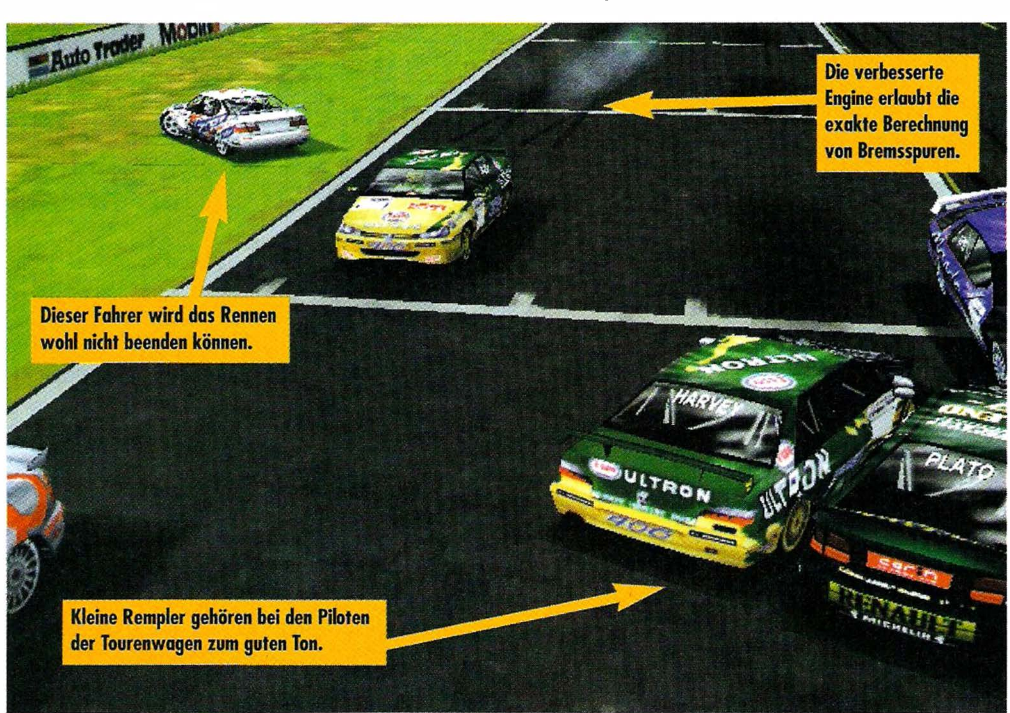
Vergleichbar mit
Terra Nova, Outwars

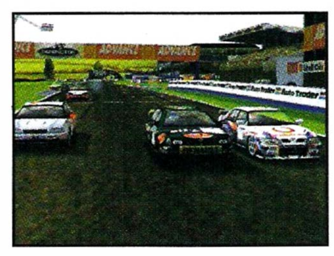


TOCA 2

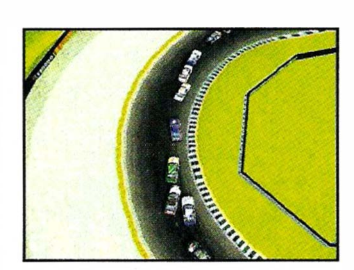
Ungestüm

Über ein Jahr müssen die Fans der schnittigen Tourenwagen nun schon auf einen Nachfolger von TOCA warten. Codemasters haben sich mächtig ins Zeug gelegt und wollen den bereits mit viel Lorbeeren bedachten Nachfolger im Januar veröffentlichen. Wir konnten einen ersten Blick auf die erste spielbare Version werfen.





Die Spannung steigt: Gerade beim Start gibt es die meisten Kollisionen und Ausfälle zu bestaunen.



TOCA 2 bietet einige ungewöhnliche, aber reizvolle Perspektiven an.

Obwohl die Formel 1 weiterhin im Rampenlicht steht, erfreuen sich die Tourenwagen wachsender Beliebtheit. Hierzulande als *STW* bekannt, geht es in England unter dem Namen *TOCA* zur Sache. „Zur Sache" ist in diesem Fall wörtlich zu verstehen, denn der große Unterschied zur Königsklasse besteht in der rustikalen Fahrweise der Piloten. Kleine Rempler und waghalsige Überholmanöver werden nicht sofort mit einer „Schwarzen Flagge" bestraft, sondern gehören zu einem guten Rennen wie das Salz in die Suppe. Die Codemasters konnten auch in diesem Jahr die offizielle Lizenz der britischen Meisterschaft an Land ziehen und bringen demnächst mit *TOCA 2* den Nachfolger von *TOCA Touringcar Championship* auf den Markt. Daß sich im Vergleich zum Vorgänger einiges getan hat, merkt man schon an der Optionsvielfalt. Insgesamt 14 – statt bisher acht – Fahrzeuge stehen zur Verfügung, unter anderem Audi A4, Renault Laguna und Peugeot 406. Extravagantere Modelle gibt es nach einer gewonnenen Meisterschaft, zum Beispiel den Jaguar XJ220 oder TVR Speed 2.

Hinter den transparenten Windschutzscheiben lassen sich die Piloten erkennen.

Mehr Strecken als im Vorgänger

Gefahren wird auf 14 Strecken, wobei sich einige nicht auf der britischen Insel, sondern in den französischen Alpen oder sogar in amerikanischen Großstädten befinden – auch hier handelt es sich natürlich um Bonuskurse. Gerade auf diesen Pacours muß mit plötzlichen Steigungen oder sogar alptraumhaften Straßenverhältnissen gerechnet werden. Nebel, Regen, Schnee – Codemasters ziehen in dieser Beziehung alle Register. Das gilt auch für die optische Umsetzung, denn *TOCA 2* wurde gegenüber dem Vorgänger noch einmal aufgepeppt, die Wagen sehen jetzt detaillierter aus und gerade in die Cockpit-Perspektive wurde wesentlich mehr Arbeit investiert. Das Fahrverhalten der aufgemotzten Serienfahrzeuge ist zwar eine Spur gutmütiger geworden, bleibt aber weiterhin realistisch. Daher ist auch *TOCA 2* mehr Simulation als Rennspiel. Unterstützt wird dieser Eindruck von einer achtteiligen Rennstrecke, auf der kontrolliertes Driften und Beschleunigen geübt werden kann. Diese Art von Tutorial ist für ein Spiel dieses Genres außergewöhnlich und wurde gleichzeitig vorbildlich gelöst – an dieser Funktion sollten sich die meisten Hersteller „ernsthafter Simulationen" ein Beispiel nehmen.

Oliver Menne ■



FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Beginn	Februar '98
Status	Beta
Release	Januar '99

Vergleichbar mit

TOCA



Seed

Schattenspiel

Es wird Zeit, daß sich 3D-Actionspiele in eine neue Richtung entwickeln. Zumindest, wenn es nach der Programmierer-Truppe Human Soft geht. Seed soll eine Mischung aus 3D-Actionspiel und Jump&Run werden – kann das funktionieren?

Human Soft, eine junge aufstrebende Spieleschmiede, hat sich mit dem Genre der 3D-Actionspiele auseinandergesetzt und ist zu einigen interessanten Schlußfolgerungen gekommen. Die Entwickler sehen in der Ich-Perspektive die beste Möglichkeit, den Spieler in ein Szenario hineinzuziehen. Andererseits können viele Aktionen nicht exakt ausgeführt werden, weil man die Hände und Füße des Charakters nicht zu Gesicht bekommt. Das wird bei einem Jump&Run, nach ihrer Ansicht, besser gelöst – als Paradebeispiele gelten hier *Gex3D* oder natürlich *Mario 64* auf dem Nintendo 64. Mit *Seed* wollen die Amerikaner beide Genres miteinander koppeln, und das auf kuriose Art und Weise: Bei *Seed* werden Sie zwar aus der Ich-Perspektive spielen, Ihr Charakter wird aber in Form eines Schattens ständig zu sehen sein. Ein überraschender und zugleich reizvoller Gedanke, der allerdings an einem Problem scheitern könnte: Die Beleuchtung muß in allen – oder zumindest in allen wichtigen – Räumen perfekt auf den Spieler abgestimmt sein, denn ein nicht sichtbarer Schatten ist in etwa so wertvoll wie ein weißer Adler auf weißem Grund. Human Soft ist jedoch zuversichtlich, diese Aufgabenstellung zu meistern.

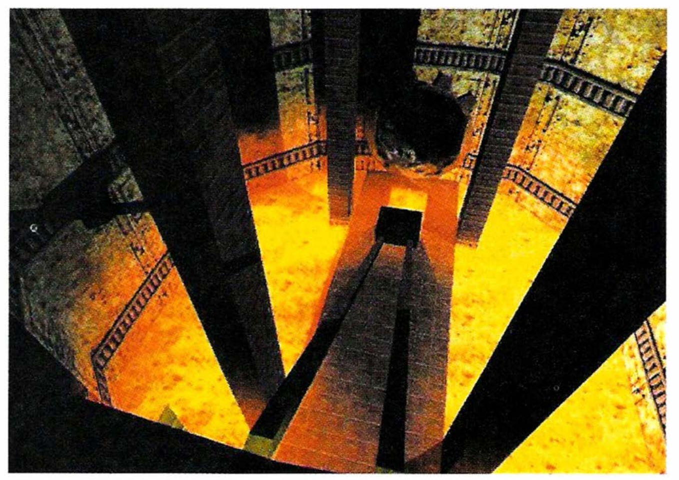


Die Lichtquellen müssen bei Seed perfekt gesetzt werden.

Hohe Räume statt schmaler Gänge

Zum Spiel selbst rücken die Programmierer schon einige Details heraus, die Hintergrundgeschichte bleibt aber noch versiegelt. Die Gegner werden zum Beispiel vier- bis fünfmal so groß sein wie der Spieler und über unterschiedliche Verhaltensmuster verfügen. Schmale, verwinkelte Gänge wird es bei *Seed* daher nur selten geben, vielmehr handelt es sich vorwiegend um sehr hohe Räume, die ausreichend Spielraum für spektakuläre Sprünge geben. Die Steuerung erlaubt die Kombination von verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsfunktionen – mit diesen sogenannten „Combos" lassen sich die Widersacher sehr leicht aus dem Weg räumen, auch wenn das einige Übung voraussetzt. Auf grafischer Seite wird Human Soft sowohl 3Dfx Glide als auch OpenGL unterstützen, die bislang erhältlichen Bilder sehen demnach schon sehr vielversprechend aus. Gerade die Licht-Effekte – und auf die wird es bei *Seed* ankommen – könnten neue Maßstäbe setzen. Wir warten jedenfalls schon gespannt auf die erste spielbare Version, ein Veröffentlichungstermin steht allerdings noch nicht fest.

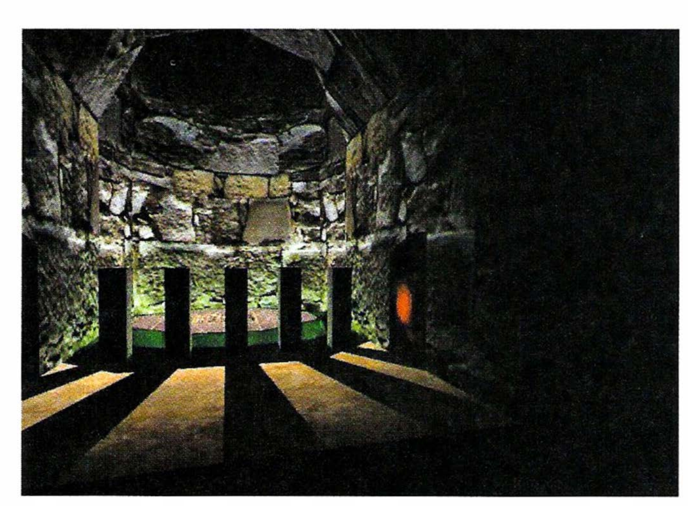
Oliver Menne ■



Schmale Gänge gibt es bei Seed kaum. Stattdessen setzen die Entwickler auf ausgesprochen hohe Räume, die spektakuläre Sprünge zulassen.



In diese Lavabecken sollte man besser nicht stürzen. Sehr schön: Die von der Lava ausgehenden Lichteffekte an den hohen Wänden.



Noch läßt sich nicht erkennen, wie Human Soft ihr „Schatten-System" genau umsetzen wollen. Dieses Bild zeigt aber, daß die amerikanischen Programmierer die dazu notwendige Technik beherrschen.



FACTS

Genre	Action
Hersteller	Human Soft
Beginn	April '98
Status	Pre-Alpha
Release	Nicht bekannt

Vergleichbar mit

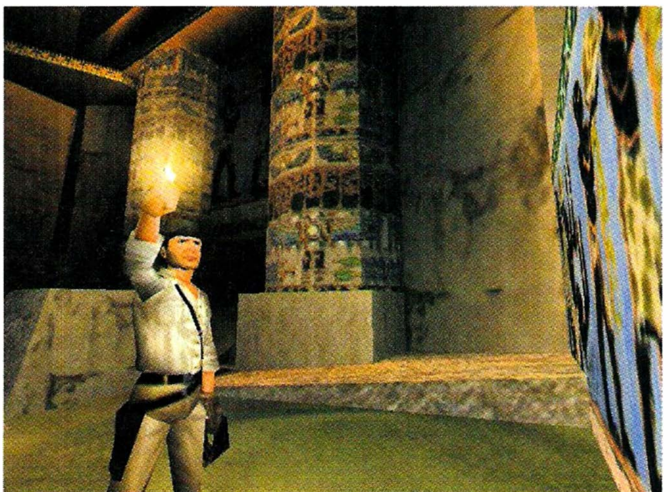
-



Indiana Jones und der Turm von Babel

Der Mann mit der Peitsche

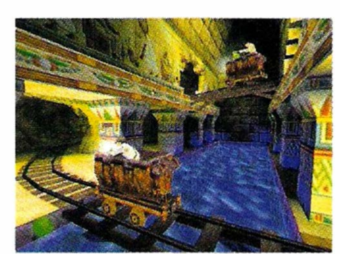
Lara Croft hat sich einer Geschlechtsumwandlung unterzogen und arbeitet nun unter dem Decknamen Indiana Jones bei LucasArts. Diesen Eindruck könnte man bekommen, wenn man einen näheren Blick auf das demnächst erscheinende, vierte Indy-Abenteuer wirft. Oder versteckt sich hinter Indiana Jones und der Turm von Babel mehr als ein Tomb Raider-Clone?



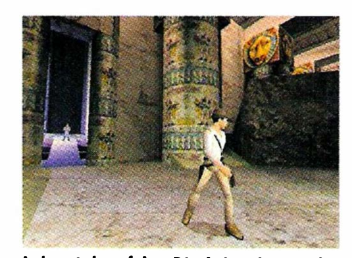
Das fertige Spiel wird zwingend eine 3D-Beschleunigerkarte voraussetzen. Ein Blick auf den Licht-Effekt der Fackel macht eindrucksvoll klar, warum.

Was wäre, wenn die Bibel lügen würde? Der Turm zu Babel wurde nicht, wie immer behauptet, durch den Zorn Gottes vernichtet, sondern von den zornigen Babyloniern selbst – bei dem Bauwerk handelte es sich nämlich um eine gigantische Höllenmaschine, mit deren Hilfe man das Tor zu einer anderen Dimension aufstoßen konnte. Was klingt wie eine Folge aus *Akte X*, ist vielmehr die Ausgangssituation für das neueste *Indiana Jones*-Adventure, das LucasArts Anfang nächsten Jahres veröffentlichen wird. *Indiana Jones And The Infernal Machine*, so der englische Originaltitel, spielt 1947, zu Beginn des Kalten Krieges. Die Russen sind bei Ausgrabungen auf Überreste des babylonischen Wunderwerks gestoßen und setzen nun alles daran, hinter das Geheimnis der Höllenmaschine zu kommen. CIA-Agentin Sophia Hapgood bittet derweil Indy um Unterstützung. Er soll die verbleibenden fünf Teile der Maschine finden, bevor sie den Sowjets in die Hände fallen. Ähnlich wie Kollegin Croft macht Dr. Jones sich auf eine Reise quer über den Erdball und besucht auf der Jagd nach den Einzelteilen u.a. aztekische Pyramiden, die Philippinen und Kasachstan. Um die insgesamt 16 Levels zu durchqueren, stehen ihm zahlreiche Fortbewegungsmöglichkeiten zur Verfügung. Neben laufen und springen wird er auch klettern, kriechen und schwimmen können. An bestimmten Stellen kommen (auch hier ist eine gewisse Ähnlichkeit zu *Tomb Raider* nicht zu verleugnen) zusätzliche Fahrzeuge ins Spiel. Neben einer rasanten Wildwasserfahrt auf einem Floß wird es eine Sequenz in einer alten Mine geben, bei der der tapfere Held in einer kleinen Lore durch den Schacht donnert. In den Kampfszenen wird dann auch die berühmte Bullenpeitsche zum Zuge kommen, mit der sich Indy notfalls auch an Felsvorsprüngen oder Klippen hochziehen kann. Im Fernkampf taugt diese Waffe allerdings nicht viel; dafür hat er Pistolen, Granaten, später sogar eine Bazooka im Gepäck. Bei Auseinandersetzungen schaltet die Kamera automatisch in die Ich-Perspektive, die man auf Wunsch aber auch sofort wieder verlassen kann. Der Schwierigkeitsgrad ist variabel gestaltet. Bei akuter Ratlosigkeit helfen eine integrierte Help-Funktion und ein Blick auf die Automap weiter. Doch Vorsicht! Das Programm merkt sich jeden Schummler, den der Spieler sich geleistet hat, und gibt dafür Punktabzüge im sogenannten IQ – dem Indy-Quotienten. Hardcore-Spieler, die die volle Punktzahl erreichen wollen, sollten sich also hüten, zu oft von diesen Optionen Gebrauch zu machen. Zum ersten Mal wird es in einem *Indiana Jones*-Spiel auch einen Multiplayer-Modus geben, in dem man sich wahlweise an Deathmatches oder kooperativen Missionen versuchen kann.

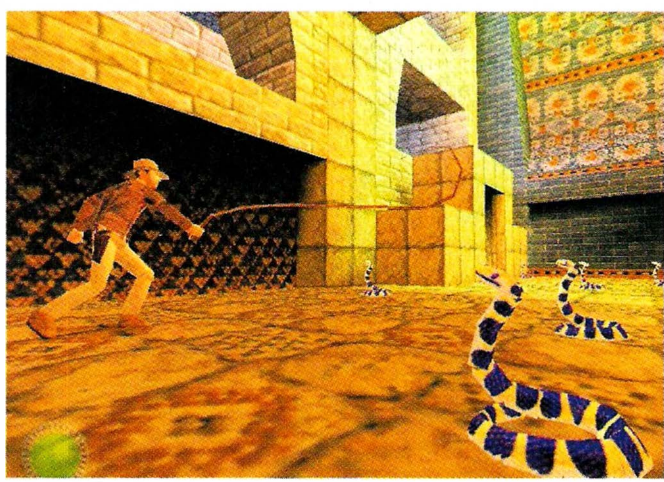
Andreas Sauerland ■



Die gefährliche Fahrt durch den verfallenen Minenschacht gehört eindeutig zu den Höhepunkten des Spiels.



Indy wird verfolgt. Die Animationen wirken enorm detailliert und realistisch, obwohl nicht mit Motion-Capturing erstellt.



Wirklich gefährlich sehen die Schlangen ja nicht aus. Der Phobie-geplagte Indy setzt sich trotzdem mit seiner Allzweckwaffe, der Bullenpeitsche, zur Wehr.

FACTS

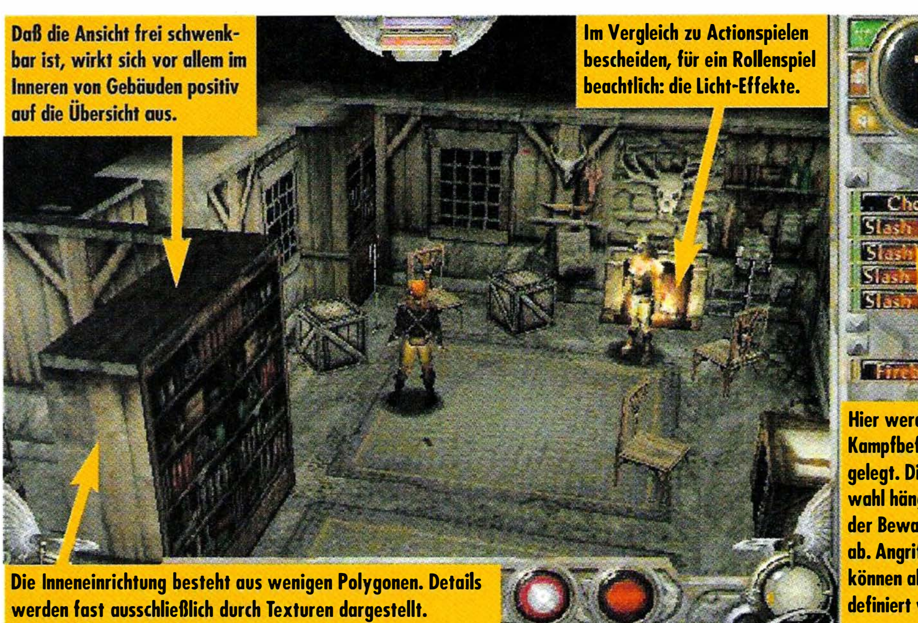
Genre	Action-Adventure
Hersteller	LucasArts
Beginn	Januar '98
Status	Beta
Release	März '98

Vergleichbar mit
Tomb Raider 3, Jedi Knight

Soulbringer

Seelenfänger

Echtes 3D, dynamische Lichtquellen, 24 Bit-Farben, alleine 60 MByte an Texturen. Wenn man bei der Aufzählung solcher Leistungsdaten spontan an ein Action-Spektakel denkt, ist das ganz natürlich. Aber falsch! Soulbringer ist ein Rollenspiel – und noch dazu eines mit mehr Tiefgang als Diablo.



Daß die Ansicht frei schwenkbar ist, wirkt sich vor allem im Inneren von Gebäuden positiv auf die Übersicht aus.

Im Vergleich zu Actionspielen bescheiden, für ein Rollenspiel beachtlich: die Licht-Effekte.

Hier werden Kampfbefehle festgelegt. Die Auswahl hängt von der Bewaffnung ab. Angriffsfolgen können als Makro definiert werden.

Die Inneneinrichtung besteht aus wenigen Polygonen. Details werden fast ausschließlich durch Texturen dargestellt.

Alles beginnt ganz harmlos. Auf dem Totenbett trug Ihnen Ihr Vater auf, nach Ihrem leicht übergeschnappten Onkel zu suchen. Doch in dem Dorf angekommen, in dem sich der Alte aufhalten soll, kommt alles ganz anders als geplant. Bei einem Dorffest berührt der künftige Held, der noch nicht weiß, daß er ein solcher ist, einen verzauberten Stein und – schwuppdiwupp! – findet er sich in einem alten, massivem Turm wieder. Der gehörte einst einem als „Harbinger the Warlock" bekannten Typen, der durch das Wegsperren von Untoten bekannt wurde. Er verbannte die störenden Wesen kurzerhand in einen Seelenbrunnen. Dämonen rein, Klappe zu, Bevölkerung glücklich! Wenn die eingesperrten Gestalten nun brav in diesem Brunnen bleiben würden, hätte Hersteller Gremlin keine Hintergrundgeschichte und wir kein Spiel. Da sich die grausigen Gesellen aber nicht dauerhaft einkasteln lassen, hat unser Held ein Problem und der Spieler seine Aufgabe. Durch Städte, Dörfer, Wälder, Minen, Wüsten, Eislandschaften und sogar den Hades geht die Reise, hundert große Kartenabschnitte müssen durchquert werden. Horrorgestalten wie Untote und Zombies verschonen den Spieler ebensowenig wie klassische Fantasy-Drachen, allen gemeinsam ist ihr baldiges Dahinscheiden, falls der Protagonist seine Aufgabe gründlich erledigt: Er muß magische Gegenstände aufsammeln und die Dämonen am Ende wieder dahin verbannen, wo sie hingehören: in den Seelenbrunnen.

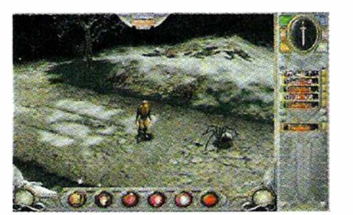


Für Soulbringer müssen Sie sich warm anziehen. Geheimnisvolle Atmosphäre und Schneefall sind gleichermaßen für Gänsehaut verantwortlich.

Open Air

Ein großer Teil des Spiels wird an der frischen Luft stattfinden, doch die frei in alle Richtungen schwenkbare Kamera bewährt sich gerade in geschlossenen Räumen. Wer die Technik der Kameraführung beherrscht, spart sich so manchen blauen Fleck, der sonst beim Zusammenstoß mit einer Kiste die Folge wäre, die in einem schwer einsehbaren Winkel den Weg blockiert. Wenn dies dennoch passiert, soll aber das Aufeinandertreffen von Bein auf Holz besonders schön dargestellt werden. Die Entwickler sprechen hier von einem physikalischen Modell – ein Ausdruck, der bisher im Rollenspiel-Wortschatz nicht vorkam. Und gleich noch eine Palette an Neuerungen: Eine speziell programmierte KI soll sich auf Monstermassen verstehen und bis zu fünfzig Wesen gleichzeitig auf dem Bildschirm wüten lassen. Diese sind, genau wie der Held, aufwendig mit Motion Capturing animiert und sollen eine immense Bewegungsvielfalt beherrschen. Noch ungewöhnlicher: Eine Multiplayer-Option ist bisher ein Fremdkörper im Genre. Allerdings wird ein solcher auch bei *Soulbringer* nicht von Beginn an implementiert sein – er soll aber später nachgeliefert werden. Etwas näher am klassischen Rollenspiel bleibt man beim Konzept der Skills: Diese Fähigkeiten, die bestimmen, was der Spieler kann und was nicht, wurden bei *Ultima Online* auf die Spitze getrieben. In *Soulbringer* erwarten wir eine entschärfte Variante davon. Sie wird als Ersatz für Charakter-Klassen fungieren. Auf Rassen verzichtet man ebenfalls, doch auch hier gibt's ein Pendant: Statt ein paar vorgefertigte Pauschal-Figuren zur Auswahl zu stellen, darf sich der Spieler seinen Charakter aus einzelnen Komponenten, sprich Körperteilen, zusammenstellen.

Andreas Lober



Vorsicht, bissige Spinne! Ausweichen oder angreifen, das ist hier die Frage.

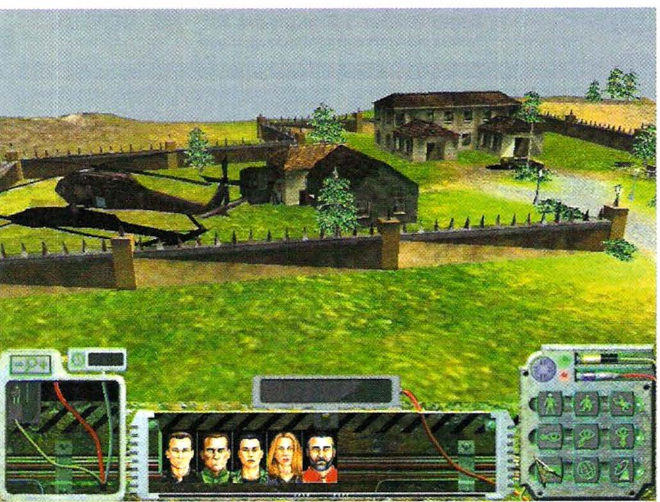
FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Gremlin
Beginn	Anfang 1997
Status	Beta
Release	April '99

Vergleichbar mit
Fallout, Diablo



Kanonenboote werden stets gut bewacht. Sind sie erst einmal unter der eigenen Kontrolle, läßt sich mit ihnen viel Schaden in den gegnerischen Reihen anrichten.



Korrekt berechnete Schatten und zahlreiche Details lassen die Grafik sehr wirklichkeitsnah erscheinen. Noch leidet die Darstellungsgeschwindigkeit darunter.

Shadow Company: Left for Dead

Kriegserklärung

Eines der erfolgreichsten Spiele des Jahres bekommt einen Nachfolger – allerdings von der Konkurrenz. Interactive Magic macht mit Shadow Company Front gegen Pyro Studios, Commandos und hat gute Chancen, die preisgekrönten Spanier vom Thron der Echtzeit-Strategie zu stoßen.

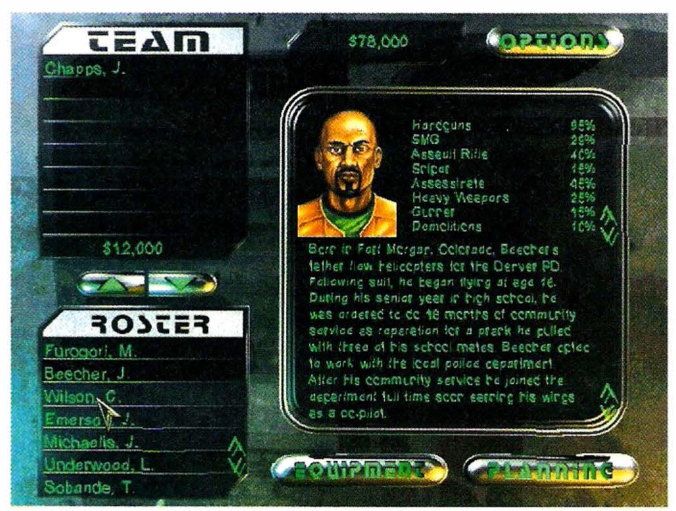
Dabei läßt es „Wild Bill" Stealey, seines Zeichens Gründer von Interactive Magic und berüchtigtes Flieger-As der amerikanischen Air Force, keineswegs ruhig angehen. Bessere Technik, einfachere Bedienung, größere Freiheiten bei der Teamzusammenstellung und innerhalb der Missionen, mehr Waffen, mehr Einsätze – es gibt kaum einen Bereich, in dem Interactive Magic die Pyro Studios nicht übertrumpfen möchte. Die bislang geleistete Arbeit beweist, daß *Commandos* durchaus noch Verbesserungsmöglichkeiten offen ließ. So verwendet *Shadow Company* eine echte 3D-Landschaft, in der nicht einmal winzigste Pflanzen als flaches Bitmap dargestellt werden. Mit den Cursortasten oder der Maus kann der Spieler den Blick auf die Landschaften drehen, schwenken oder zoomen. Der stufenlose Übergang von der herkömmlichen Schrägsicht zur Draufsicht übertrifft sogar die Qualität von *Populous 3*. Eine bequeme Steuerung der Kamera war unumgänglich, da sonst viele Spielelemente nicht hätten verwirklicht werden können. Nahe beieinander gebaute Häuser bieten beispielsweise die optimale Kulisse für spannende Straßenkämpfe, aber ohne schnelle Drehungen der Kamera wären die eigenen Söldner zeitweise hinter den Gebäuden versteckt und weder zu sehen noch zu steuern.



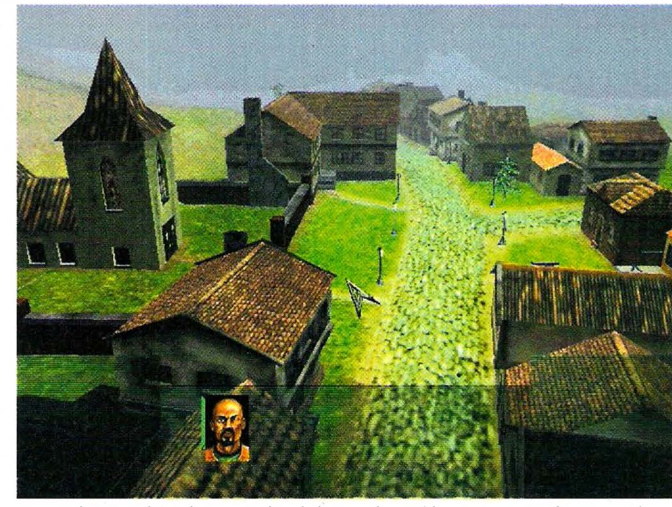
Das Dorf verliert aus der Vogelperspektive zwar an Charme, die eigenen Truppenteile sind aber wesentlich einfacher im Auge zu behalten.

Geld regiert die Welt

Maximal neun bis an die Zähne bewaffnete Kämpfer darf der Spieler für eine Mission auswählen. Zu Beginn des Spiels sind die Wahlmöglichkeiten aber noch sehr gering, da nur ein knappes Budget zur Verfügung steht. Jede Waffe, jedes Werkzeug und vor allem jeder Söldner geht gehörig ins Geld, also müssen wenigstens die ersten Missionen einen ordentlichen Gewinn abwerfen. Erst eine starke Finanzdecke ermöglicht es, einen größeren Trupp von Spezialisten anzuheuern und auszurüsten. Geld wird auf zweierlei Arten verdient: Einerseits erhält man für jeden erfolgreich ausgeführten Auftrag eine ordentliche Prämie, andererseits darf man alles verkaufen, was man in den Landschaften findet. So kann man Kisten nach Werkzeugen durchsuchen oder den erledigten Gegnern die Waffen abnehmen. Das Töten der feindlichen Soldaten ist aber keineswegs die Hauptaufgabe des Spielers. Im allgemeinen gilt es stattdessen, Labors zu sprengen, geheime Waffensysteme zu entwenden oder Fahrzeuge zu vernichten. Dazu sollte man zunächst die Söldner an einem abseits gelegenen Ort gut verstecken und die gesamte Karte in Augenschein nehmen. Wo ist ein Hinterhalt zu erwarten, wo könnten Waffen versteckt sein, ist ein Scheinangriff angebracht? Die Gegner werden allerdings erst dann auf der Landschaft sichtbar, wenn sie in das Blickfeld eines Söldners geraten. Daher kann man nicht annähernd so weit vorausplanen wie in *Commandos*, der Actiongehalt und der Schwierigkeitsgrad liegen deutlich höher.
Über 60 Missionen in neun Kampagnen (und einen Missionseditor) wollen die Sinister Studios im Auftrag von Interactive Magic erstellen. Dabei werden Terrain-Sets wie Schnee-, Wüsten-, Gras- und Tropenlandschaften verwendet, die nicht nur optische Unterschiede mit sich bringen. Im Schnee hinterlassen Fahrzeuge und Soldaten bei-



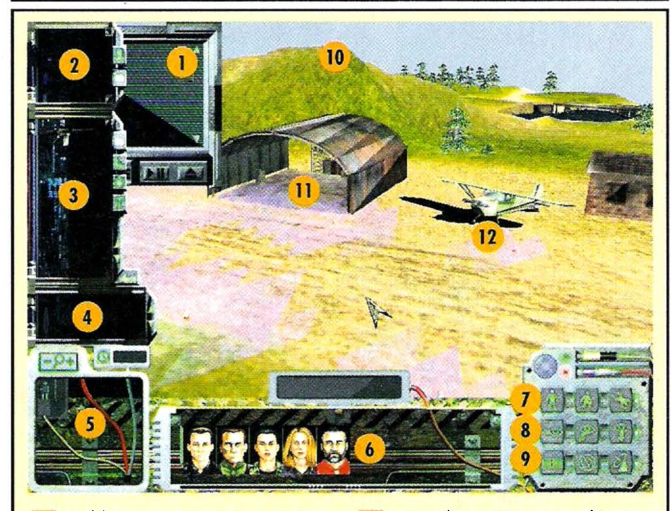
Jeder Söldner hat spezielle Eigenschaften, die bei der Teamzusammenstellung zu beachten sind und wesentlichen Einfluß auf die Personalkosten haben.



Die eng beieinander gebauten Gebäude bieten den Söldnern ein optimales Versteck. Gleichzeitig werden die Gegner erst sehr spät sichtbar.

spielsweise gut sichtbare Spuren, die deren Patrouillenwege verraten. Die dicht bewaldeten Tropen verlangen hingegen ganz andere Taktiken als die offenen Flächen der Wüste. Auch die Fahrzeuge werden der jeweiligen Umgebung angepaßt. Schneelandschaften bieten neben den überall anzutreffenden Jeeps und Panzern Jet Skis, in den Tropen sind Helikopter eines der wichtigsten Verkehrsmittel und in den Wüsten ist die Anzahl der Boote sehr viel geringer als anderswo. Alle Transportmittel, sogar die Helikopter, können gestohlen und in der aktuellen Mission gesteuert werden. Obwohl alle Fahrzeuge ein physikalisch korrektes Verhalten an den Tag legen sollen, erfolgt die Steuerung – wie auch bei den einzelnen Söldnern – über einfache Mausklicks. Ein intuitives Interface, das in den letzten Monaten zahlreichen Veränderungen unterworfen wurde, gestattet auf einfache Weise die Anwendung sämtlicher Fähigkeiten der Söldner. Ein Klick auf den Söldner, ein Klick auf die Landschaft und schon rennt, geht oder kriecht die angewählte Spielfigur zum Ziel. Wie sie dabei auf Gegner reagieren soll, läßt sich jederzeit zwischen „ignorieren" und „alles vernichten" einstellen.

DIE OBERFLÄCHE



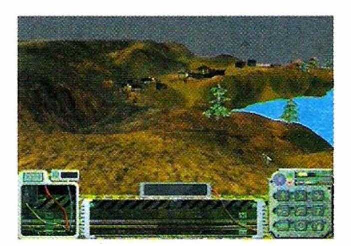
- **1.** Meldungen vom Hauptquartier*
- **2.** Aktuelle Bewaffnung der gewählten Spielfigur
- **3.** Rucksackinhalt, gegliedert nach Waffen, Sprengstoffen und Werkzeugen*
- **4.** Letzte Ereignisse
- **5.** Übersichtskarte*
- **6.** Alle Spielfiguren zum direkten Anwählen
- **7.** Fortbewegung (stehend, kniend, kriechend)
- **8.** Verteidigung (stets, nur bei Beschuß, nie)
- **9.** Große Übersichtskarte und Kommunikationsmenü
- **10.** Bodenerhebungen lassen sich taktisch einsetzen
- **11.** Offene Gebäude bieten besten Schutz
- **12.** Die meisten Fahr- und Flugzeuge sind nutzbar

* In der aktuellen Alpha-Version noch nicht aktiv

Talentwettbewerb

Shadow Company – Left for Dead wird eine Spur komplizierter als *Commandos* sein. Zugunsten der Entscheidungsfreiheit des Spielers darf der Einsatztrupp aus einer ganzen Reihe von kampfeslustigen Söldnern zusammengestellt und individuell bewaffnet werden. Um dem Sprengmeister nicht aus Versehen ein Scharfschützengewehr in die Hand zu drücken, müssen 23 verschiedene Talente des jeweiligen Söldners beachtet werden. Die Fähigkeiten reichen dabei von Schießen über Humor bis zum Autofahren. Zusätzlich haben die Spielfiguren ein eigenes Inventar, auf das man während der Missionen Zugriff hat. Mit Hilfe dieses unendlich großen Rucksacks können Gegenstände ausgetauscht oder die aktuelle Bewaffnung gewechselt werden. *Shadow Company* erfüllt zahlreiche Wünsche, die im Rahmen einer Umfrage für einen zweiten Teil von *Commandos* geäußert wurden. Daß die Pyro Studios für den offiziellen Nachfolger ihr Spielkonzept komplett über den Haufen werfen, ist allerdings zu bezweifeln. Interactive Magic hat daher beste Karten für einen Verkaufserfolg – und Echtzeit-Strategen beste Aussichten auf intelligent ausgefüllte Spieleabende.

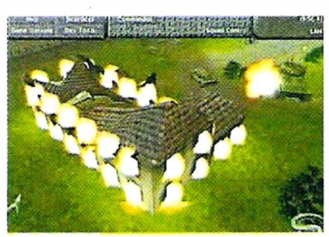
Harald Wagner ■



Dieses Lager ist einfach zu besetzen: Den Männern wird ihr Platz auf den Hügeln zugewiesen und anschließend der Befehl zum gemeinsamen Angriff gegeben.



Der Nachteil der 3D-Darstellung: Entfernte Söldner sind kaum noch zu erkennen.



Explosionen machen sich realitätsgetreu zuerst an den Fenstern bemerkbar.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Interactive Magic
Beginn	Juli '97
Status	Alpha
Release	März '99

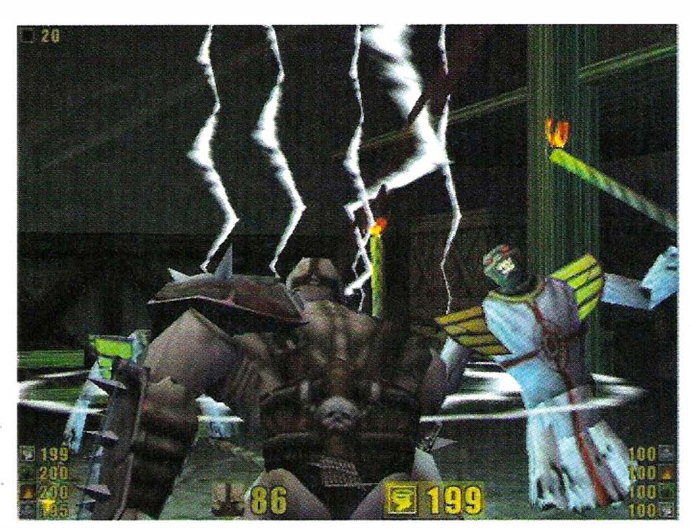
Vergleichbar mit
Commandos, Jagged Alliance



Dark Vengeance

Blendwerk

GT Interactive holt aus: Düster, deftig und dreidimensional geht es in Dark Vengeance zu. Perspektive und Spielablauf sind von Tomb Raider inspiriert – doch sollen mehr Action, ein anderes Setting und zahlreiche neue Ideen ein eigenes Profil garantieren. Wir informieren Sie über das Wichtigste.



Es zischt und kracht und blitzt! Hier schlägt die Stunde der 3D-Beschleuniger mit ihren Spezial-Effekten. Die Animationen sind allerdings in der derzeitigen Version noch nicht ganz so beeindruckend.

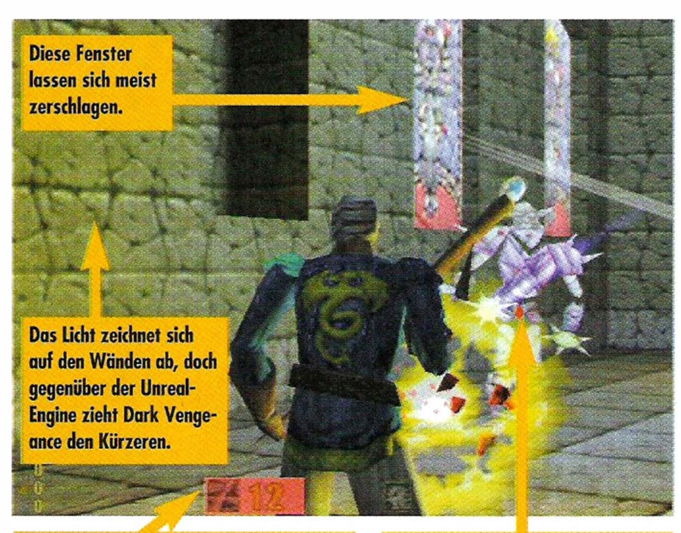




Dark Vengeance verleiht Flüüühüügel – aber leider nur einigen, speziellen Gegenspielern, nie Ihnen.

Reality Bytes heißt die Firma. Erstaunlich witzig, das Wortspiel, so ganz im Gegensatz zum Titel des Programms. Denn Spiele, die mit „Dark" beginnen, sind irgendwie wie japanische Autos: Keiner kann sie auseinanderhalten. Nach *Earth, Reign, Forces, Colony, Project* und anderen kommt nun auch noch *Vengeance*.

Doch Namen sind Schall und Rauch – Hauptsache, das Spiel stimmt. Dieses hier wird dieselbe Kerbe weiter aushöhlen, in die bereits *Die by the Sword* geschlagen hat und auf die auch *Heretic 2* zielt: dreidimensionale Abenteuer aus der *Tomb Raider*-Perspektive, aber mit einer Extra-Portion Action und Finsternis. In diesem Fall ist



Keine Experimente: Die wichtigsten Status-Informationen sind am unteren Bildschirmrand untergebracht.

Manche Gegner sehen völlig flach aus. Kein Fehler der Engine, sondern gewollt.

das Bild mit „Kerbe" und „schlagen" durchaus treffend – Äxte haben nämlich Hochkonjunktur in diesem Spiel. Wer nicht einfach metzeln will, ohne den Grund dafür zu kennen, erfährt ihn sogleich. Dunkle Elfen terrorisieren die Welt und damit soll dank des Spielers ein für allemal Schluß sein. Wie sich die Geschichte weiterentwickelt, erzählen von der 3D-Engine generierte Zwischensequenzen. Das Szenario erlaubt ungewöhnliche Feinde: Manche zauberhaft-schwebend, manche bodenständig-brutal, immer auf der Kippe zwischen klassischem Mittelalter und Fantasy. Drei Helden stehen bereit, jeder davon mit etwas anderen Fähigkeiten. Gladiator Nanoc ist ein wahrer Hüne und zerlegt vor allem im Nahkampf jeden Gegner. Jetrel, seines Zeichens Warlock, bleibt mit seinen Zauberraketen eher auf Distanz. Diese brennen auch optisch einen ordentlichen Voodoo-Zauber voller Spezial-Effekte ab. Kite als Trickster ist nicht unbedingt stark und nicht übermäßig magiebewandert, aber dafür geschickt und universell einsetzbar. Abhängig davon, wen Sie sich zu Beginn geschnappt haben, müssen teilweise auch unterschiedliche Missionen bestanden werden. Besondere Mühe will man sich mit den Mehrspieler-Optionen geben. Sagenhafte 32 Spieler sollen miteinander oder gegeneinander antreten können, doppelt so viele können sich als Zuschauer an dem grausigen Schauspiel beteiligen.

Den Wald vor Bäumen nicht sehen

Auch wenn die Engine sicher keine neuen Maßstäbe setzen wird, zeigt sie sich doch in der Beta-Version schon in der Lage, flotte und mit vielen Effekten angereicherte Grafiken zu produzieren. Die Figuren bewegen sich weich, allerdings mit teilweise etwas unbeholfenen Bewegungsabläufen. Feinde der Schwergewichtsklasse haben rundliche Gliedmaßen, andere sind flach wie eine Flunder, fast wie Schießbudenfiguren, aber dafür quicklebendig. Doch wenn es in einem Kampf heiß hergeht, kann man die Gegner vor lauter Säbelrasseln und hinter unzähligen transparenten Effekten kaum mehr erkennen. Zeit zur Erkundung der Umgebung hat man erst wieder, wenn der Spuk vorbei ist. Und dabei wird man die Feststellung machen, daß hinter buntem Glas nicht selten ein Widersacher lauert. Ein Fall, in dem Scherben nicht unbedingt Glück bringen. Mit einfacher Metzelei ist es jedoch nicht getan: Schlüssel finden und Schalter drücken, das ist das täglich Brot eines Helden in *Dark Vengeance*. Doch der Schwerpunkt liegt eindeutig auf dem dauerhaften „Flachlegen" der Gegner. Wenn Sie diese Zeilen lesen, liegt *Dark Vengeance* vielleicht schon bei Ihrem Händler. Im nächsten Heft können wir Ihnen in einem Review eine endgültige Einschätzung geben.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Reality Bytes
Beginn	Anfang 1997
Status	Beta
Release	November '98

Vergleichbar mit
Herectic 2, O.D.T., Das Fünfte Element



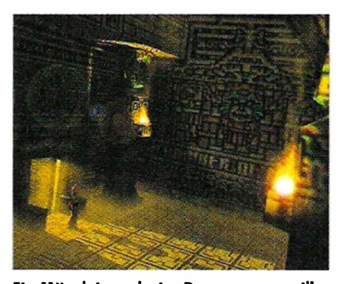
Simon the Sorcerer 3

Adventure-Hexerei

Simon Woodroffe hat schon eine Menge schräger Gestalten erdacht. Floyd ist die jüngste seiner Schöpfungen, doch die Popularität von Simon the Sorcerer erreicht keine. Wie schön, daß der beliebte Zauberer nach schier unendlicher Wartezeit zurückkehrt! Er hat sogar ein paar alte Bekannte im Marschgepäck...



Licht-Effekte und Lens Flares – da zittern Adventure-Fans. Als beruhigende Nachricht können wir versichern: Spielerisch soll es ein reinrassiges Adventure werden.



Ein Männlein steht im Raume, ganz still und stumm! Auf diesem Bild sind einige Grafik-Effekte zu sehen. Außerdem zeigt sich die Größe der Räume, aber auch die Schlichtheit der Einrichtung.

Um Tote zum Leben zu erwecken, braucht man ein wenig Magie. Simon ist ein Magier. Und er kennt sich mit Adventures aus. Schließlich hat er bereits in zwei von ihnen die Hauptrolle gespielt. Wer also, wenn nicht dieser Zauberer, könnte dem beinahe toten Genre neues Leben einhauchen? Wenn Adventure Soft beschreiben sollen, wie sich *Simon the Sorcerer 3* spielen wird, erhält man folgende Antwort: „Stellen Sie sich *Mario 64* vor, das mit *Doom* gekreuzt wurde und bei dem es um die Erforschung des Fantasylandes von *Simon* geht, natürlich ohne Schildkröten, auf die man hüpft, und ohne große Knarren. Dafür mit umso mehr Magie und Mystery." Da haben wir's, die Verwirrung ist perfekt. Sortieren wir einmal die Facts: Die Engine berechnet die gesamte Grafik in Echtzeit, weshalb ein 3D-Beschleuniger dringend zu empfehlen ist. Ansonsten widmet man sich aber der Hege und Pflege bekannter Adventure-Tugenden. Leichte Puzzles, schwerere Puzzles und natürlich – sonst wäre es ja kein echter *Simon* – ziemlich abgedrehte Puzzles. Um diese zu lösen, werden zwei Tasten verwendet. Die eine dient vorwiegend zum Öffnen von Türen sowie der Aufnahme von Gesprächen, die andere zum Einsatz von gehorteten Gegenständen aus dem Inventar. Für *Simon*-Freunde heißt es damit Abschied nehmen von der Point&Click-Vergangenheit. Allerdings soll auch die neue Steuerung leicht erlernbar sein und trotz optionaler Gamepad-Bedienung bewährtes Adventure-Feeling ermöglichen.

Wiedersehen macht Freude

Simon 3 fängt da an, wo *Simon 2* aufgehört hat. Der böse Magier Sordid borgt sich den Körper von Simon aus und kommt damit in unsere Welt. Dort erledigt er eine „Kleinigkeit". Was das ist, wollen Adventure Soft noch nicht preisgeben, sonst würde der Story die Spannung genommen. Es folgt noch ein wenig mehr Körperklau und Gestaltenwechsel. Jedenfalls steckt Sordid am Ende wieder in seiner eigenen Haut und Simons Body wird von Melissa the Leg zurückgeklaut, um ihn seinem Eigentümer zurückzugeben. Melissa ist neu hier. Etwa eine Quotenfrau? „Melissa soll dabei helfen, von dem Spiel ein paar Exemplare mehr zu verkaufen, indem sie in jedem Abschnitt ein anderes Kleidungsstück trägt", meint Simon Woodruffe. Bevor jemand, der nicht weiß, daß bei Simon eigentlich nichts ernst gemeint ist, auf dumme Genanken kommt, fügt er schnell hinzu: „Nein, natürlich nicht. Melissa ist ein starker weiblicher Charakter, der eine wichtige Funktion im Spiel hat. Vor allem die, für ein paar witzige Dialoge mit Simon zu sorgen." Einige weitere Mitglieder der NPC-Hundertschaft sind alte Bekannte. Swampy ist zu Beginn verschwunden und muß im Laufe des Spiels wieder gefunden werden. Auch Hedgehog Boy wird von Zeit zu Zeit auftauchen, eine schrille Aktion starten und wieder abtauchen. Natürlich sind das nicht die einzigen aus den Vorgängern bekannten Figuren, aber wir wollen die Liste nicht endlos fortsetzen. In den nächsten Monaten werden wir sicher nochmals die Gelegenheit haben, über die Fortschritte zu berichten. An dieser Stelle schließen wir mit der Information, daß das Abenteuer durch insgesamt fünfzehn Regionen führen wird.

Andreas Lober ■



Eine gute Fee springt Simon in kniffligen Situationen bei.

Die Umgebungsgrafik wird in Echtzeit berechnet – nichts ist hier vorgerendert.

Der Kopf wirkt ausgesprochen rund. Auch der Lichteinfall scheint eine kleine Rolle zu spielen.

Bei den Extremitäten wurde die Anzahl der Polygone klein gehalten. Vieles ist nur über Texturen angedeutet.

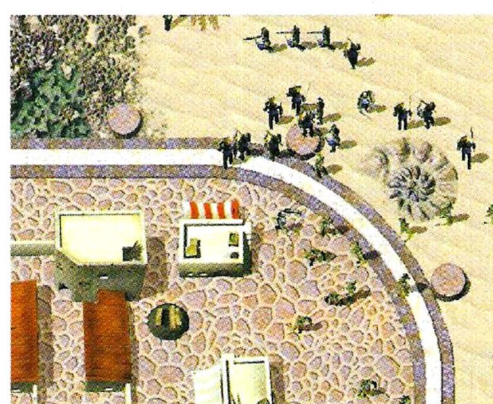
FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Adventure Soft
Beginn	Anfang 1997
Status	Alpha
Release	3. Quartal '99

Vergleichbar mit
Simon the Sorcerer 1 & 2, King's Quest 8



Auf befestigten Wegen kommen die Truppen schneller voran als im Dickicht. In Massenschlachten wie dieser kann den Einheiten befohlen werden, alles in ihrer Nähe anzugreifen.



Wie in Myth 2: Damit im Schlachtengetümmel nicht alle prügelnden Einheiten synchron dieselben Klopfbewegungen veranstalten, gibt es nun für jede Aktion verschiedene Animations-Sequenzen.

Total Annihilation: Kingdoms

Thronfolger

Er schlägt ziemlich aus der Art, der Nachwuchs in der Total Annihilation-Reihe. Kingdoms ist mehr als ein Add-On und weniger als Total Annihilation 2, aber doch eher Nachfolger als irgendetwas anderes. TA 2 ist erst in der Konzeptionsphase, Kingdoms dagegen schon recht weit gediehen.

Mit seinem spielerischen Tiefgang lief *Total Annihilation* bei Gelegenheitsspielern regelrecht auf Grund, zudem war das Spiel so steril, als sei es frisch desinfiziert worden. Doch eine Menge Freaks haben sich den *TA*-Virus trotzdem eingefangen, nicht zuletzt weil das Echtzeit-Strategical taktische Finessen zuhauf bot und die rekordverdächtige Einheitenanzahl zu unbegrenztem Experimentieren einlud. Dem kurzerhand in eine Fantasy-Welt verfrachteten *Kingdoms* mehr Leben einzuhauchen, sahen die Entwickler dann auch als ihre dringendste Aufgabe an. Zur Story: Am Anfang war eine Geschichte, nämlich die des Krieges zwischen vier Rassen, die für die vier Elemente stehen – Feuer, Wasser, Erde, Luft. Schon in der Vergangenheit sprachen die Waffen, doch nun steht der große, der endgültige Konflikt vor der Tür. Wenn der Spieler diese Tür öffnet, befindet er sich in einem Kampf, der ihn durch alle vier Gebiete führen wird. In jedem Gebiet befehligt er das jeweilige Volk, so daß er langsam die Positionen der Gegner begreift. Was am Anfang wie ein Schwarzweiß-Bild mit Gut und Böse aussieht, entpuppt sich im Laufe der Schlachten und Cut-Scenes als viel feiner schattiert. Im selben Maße, wie sich beispielsweise die Arroganz des Volkes der Lüfte zeigt, werden die Mentalitäten der vermeintlichen Buhmänner immer verständlicher.

Beim Anblick der neuen Grafik furcht sich die Stirn: Hat nicht jemand behauptet, *Kingdoms* benutze dieselbe Grafik-Engine wie *TA*, das Original, oder täuschen wir uns da etwa? Doch, doch, doch – das ist sie schon, aber die Polygon-Technik, mit der die Einheiten bereits vor einem Jahr dargestellt wurden, hat man gründlich renoviert. Wenn sich mit feinen Texturen bedeckte Schiffe sanft im Wasser drehen, wenn der Soldat, der ein Katapult begleitet, die Kugel von Hand auflegt, wenn Drachen elegant die Flügel schwingen... wenn dem Auge also Gutes widerfährt, dann ist das schon eine besondere Erwähnung wert. In den Dörfern sprudeln Brunnen, der „Fog of War" sieht wie wirkliche Nebelschwaden aus und der optische Gesamteindruck schlägt den des Vorgängers um Längen.

Gute Taktik, schlechte Taktik

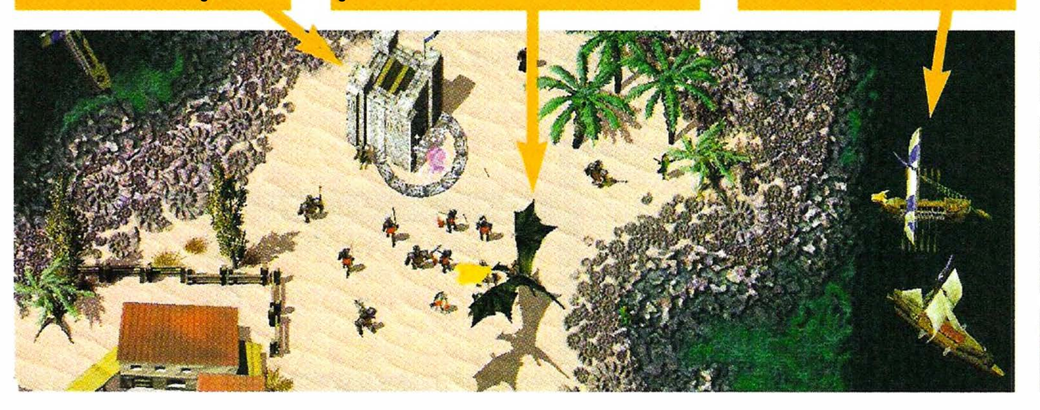
Eine der stumpfsinnigsten, aber auch erfolgversprechendsten Taktiken bei den meisten Echtzeit-Schlachten ist es bislang, möglichst schnell viel zu bauen und dann den Gegner zu überrollen (Fachjargon: „Tank-Rush"). Je mehr man aber damit erreicht, desto weniger strategisches Geschick wird im Spiel benötigt. Deshalb schallt schon seit langem der Kampfruf „Tod dem Tank-Rush" durch die Reihen der Strategie-Spieler. Cavedog hat sich für *Kingdoms* etwas Besonderes einfallen lassen und wir sind schon gespannt, ob dies im fertigen Spiel tatsächlich den gewünschten Erfolg hat: Schwache, schnell zu produzierende Einheiten können nun manche Befestigungen gar nicht mehr kleinkriegen. Das dürfte das Ende des Blitzkrieges sein! Einige weitere Neuerungen: Einheiten werden mit gesammelter Kriegserfahrung stärker, die Auswirkungen einer erhöhten Position auf Sicht- und Schußweite sind deutlich größer, es wird keine Rohstoffe mehr geben. Dafür aber magische Gebiete, die den Männern vom Bau Beine machen, so daß Gebäude und Einheiten schneller entstehen. Schließlich kann der Spieler auch Tempel errichten und hoffen, daß ihm göttliche Hilfe zuteil wird. Greift ein Gott ein, läßt sich aber auch der Gegner eher dazu herab, sich in irdische Kampfhandlungen einzumischen.

Andreas Lober ■

Die Landschaftsgrafik ist weiterhin keine Glanzleistung. Trotz aller Verbesserungen wirkt sie nicht besonders lebendig.

Die Anzahl der besonders mächtigen Einheiten ist begrenzt. Dies soll Materialschlachten zugunsten von Taktik zurückdrängen und die Engine entlasten.

Mehr Realismus: Die Ruder sind animiert. Und wenn ein Schiff nur seitlich Kanonen hat, kann es auch nur zur Seite feuern.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Cavedog
Beginn	Dezember '97
Status	Beta
Release	März '99

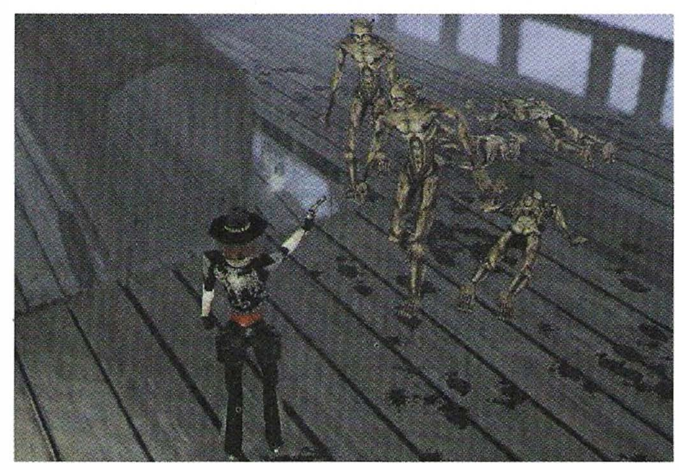
Vergleichbar mit
Total Annihilation, StarCraft, WarCraft 2, Z



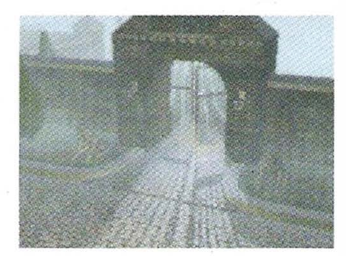
Nocturne

Gabriella Knight-Croft

Durch Knobeln kaum zu erraten: Was verbindet den 3D-Shooter Terminal Velocity, den Rennrempler Monster Truck Madness, die Simulation CART Precision Racing und das nagelneue Horrorspiel Nocturne miteinander? Verblüffende Antwort: Allesamt sind sie von Terminal Reality.



Noch sehen sie etwas staksig aus, aber durch „Skeleton Animation" haben die Figuren eine große Bewegungsvielfalt und wirken sehr lebensecht.



Nebelschwaden zu Beginn, den Spieler fröstelt... die Furcht ist begründet.



Sehr detailliert: Bei den Texturen der Böden gibt man sich große Mühe.

Das Tor des Schlosses öffnet sich. Die hochgewachsene Frau mit dem auffallenden Hut setzt bedächtig einen Fuß vor den anderen. Kaum hat sie den Eingang durchschritten, scheppert es laut. Das heraufziehende Unbehagen ist mehr als berechtigt. Das Tor ist zugefallen, Gabriella eingesperrt. Wir blenden an einen anderen Ort: die 30er Jahre, irgendwo in Amerika. Unbemerkt von der Bevölkerung hat die Regierung eine Spezialtruppe damit beauftragt, Wissen über Zombies, Vampire und Werwölfe zu sammeln. Die Erforschung dieser Phänomene führt die Beteiligten nicht nur in besagtes Schloß, sondern auch in ein Mausoleum, anschließend in eine Villa, bei der man schon von weitem erahnt, welch' geisterhafte Bewohner sie beherbergt, und an viele weitere, klassisch-gruselige Orte.

Wir blenden noch einmal um, geradewegs ins Spielgeschehen: Nebelschwaden ziehen aus den Ecken hervor, hallende Geräusche jagen wohlige Schauer über den Rücken, der Schatten der Heldin tänzelt in Echtzeit berechnet über die Wände. Mehrere Lichtquellen erzeugen „volumetric lightning" und dies immer mit dem Zweck, die Atmosphäre weiter zu verdichten. Wer im Deathmatch zur Strecke gebracht wurde, weil sein Körper in dem vermeintlich sicheren Versteck zwar verborgen war, der Gegner aber seinen Schatten hinter der Mauerecke erspähte, erkennt dann auch die spielerische Funktion dieses Features.
Shadowman, Gabriel Knight... nächstes Jahr wird's gruselig. Vom Spielprinzip her wird sich *Nocturne* eher ein wenig an *Tomb Raider* orientieren, vermutlich aber den Feuerfinger stärker beanspruchen. Um die Splatter-Sequenzen nicht nur beim eigenen Ableben, sondern auch beim tödlich durchlöcherten Gegner zu sehen, muß viel geschossen werden.



Ruhe schaffen mit immer neuen Waffen

Das richtig edle Schießwerkzeug steht aber erst nach erfolgreichem Durchstöbern der verschiedenen Locations zur Verfügung. Das, was unsere Heldin bedroht, soll – wie könnte ein Entwickler etwas anderes erzählen – mit beträchtlicher Intelligenz ausgestattet sein. Allerdings sehen die Programmierer ihre Hauptaufgabe nicht darin, die Lebensspanne der Angreifer zu verlängern, sondern die der Hauptperson zu verkürzen. Mit anderen Worten: Die Untoten sollen sich nicht durch ihr Flucht-, sondern durch ihr Angriffsverhalten auszeichnen. Einer der Logarithmen sorgt beispielsweise auch dann für nervenaufreibende Verfolgungen, wenn Pfeiler im Weg sind und der Spieler das CPU-Getier durch Kreisläufe um denselben abhängen will. Zur Steigerung der Abwehrkräfte empfiehlt Terminal Reality dem von Monstern befallenen Spieler, in eine Richtung zu laufen und in die andere zu schießen. Ob dies im Eifer des Spiels dann wirklich eine Linderung der Angriffsbeschwerden bringt, wird sich erst in der fertigen Version zeigen. Grafisch ist dies jedenfalls leicht zu realisieren: Alles, was da kreucht und fleucht, wird mit einem Skeletal Animation-System bewegt. Ein solches hat sich bereits in *Half-Life* bewährt und ermöglicht eine sehr große Anzahl unterschiedlicher Bewegungsabläufe. Aus demselben Spiel kennt man auch die erstaunliche Wirkung von „contextual surfaces", wie sie in *Nocturne* eingesetzt werden. Auf Kopfsteinpflaster klingen Schritte anders als auf morschen Holzplatten. Ebenso wie bei Licht und Nebel haben die Programmierer beim Sound von Hollywood abgeguckt. Wenn Echo und geheimnisvolle Laute die Stimmung derart anheizen, wird aber kein Oberlehrer wegen des Ideenklaus meckern.

Andreas Lober ■

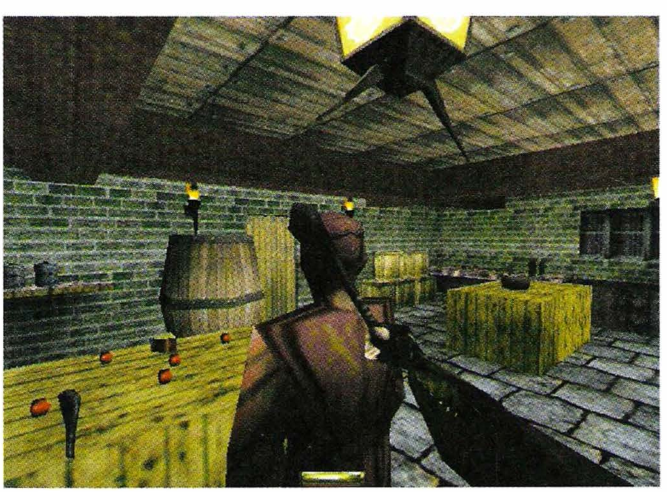
FACTS

Genre	Action-Adven.
Hersteller	Terminal Reality
Beginn	Ende 1997
Status	Alpha
Release	3. Quartal 1999

Vergleichbar mit
Resident Evil, Tomb Raider, Shadowman



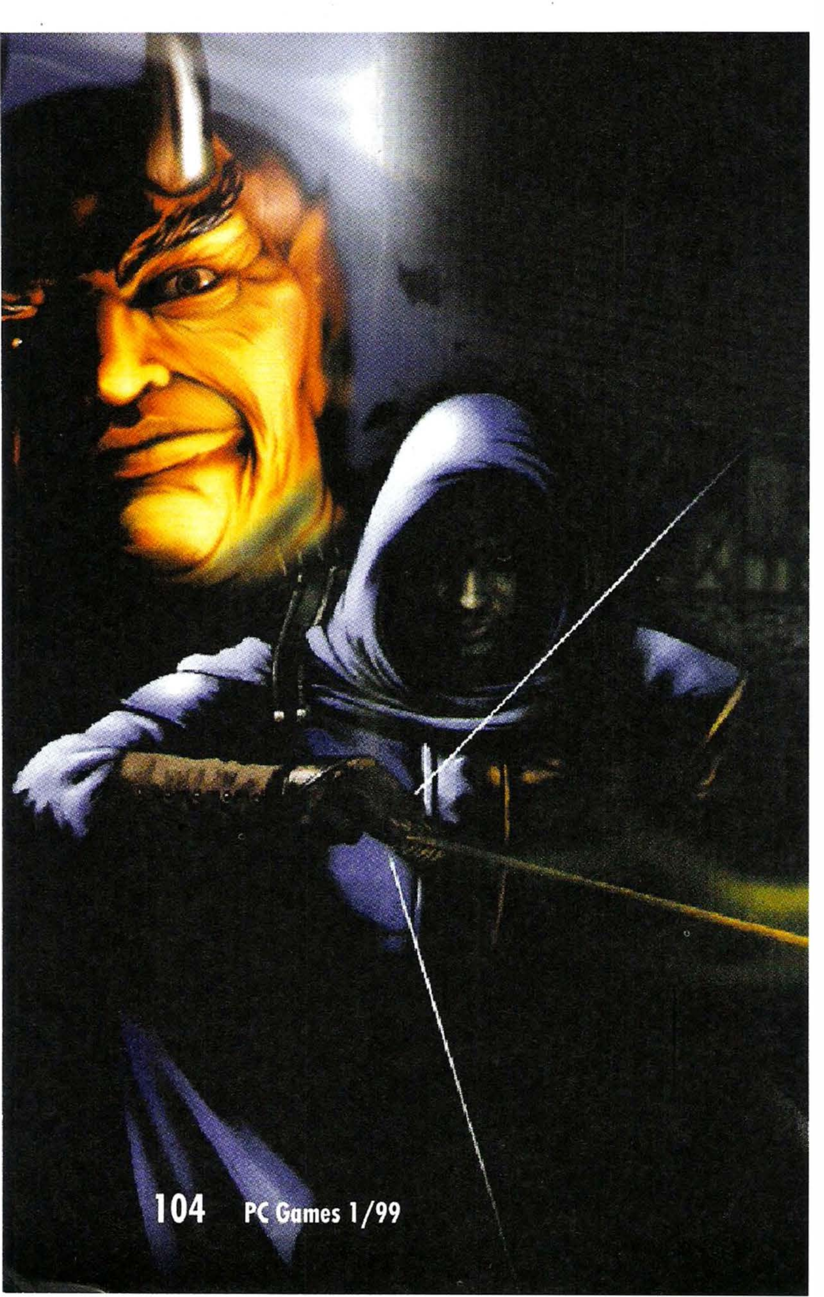
Nachdem die Umgebung ausgekundschaftet ist, kann man sich ein ruhiges Plätzchen suchen, um die nun lokalisierten Gegner flink und lautlos auszuschalten.



Garretts Lieblingswaffe ist der Knüppel. Diese typische Waffe eines Diebs zeigt aber nur Wirkung, wenn man sie von hinten unbemerkt einsetzen kann.

Dark Project: Der Meisterdieb

Schattenspiel



Verkehrte Welt: Looking Glass macht Sie in Dark Project: Der Meisterdieb zu einem gerissenen Gauner, der mehr von der eigenen Profitgier als von höheren Zielen getrieben wird. Knapp zwei Jahre tüftelte das Team an einem Rollenspiel der Superlative, das ganz ohne Attributswerte eine ungeheure Fantasy-Atmosphäre aufbauen kann.

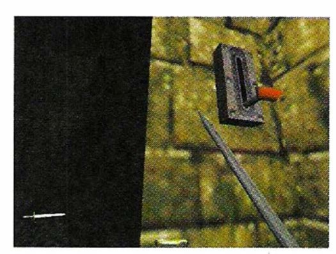
Dieses Spiel ist düster, richtig düster – das wird schon während der Einführung spürbar. Aus stilistischer Sicht entfernen sich Looking Glass von den mit Effekten überladenen Filmsequenzen der letzten Zeit, gerendertes Material wird sehr sparsam eingesetzt und stellt nur einen Mosaikstein im Gesamtwerk dar. Die Geschichte erzählt von Garrett, einem notorischen Langfinger, der weder Tod noch Teufel fürchtet, sobald es um die Geldbörse anderer Leute geht. In seiner Rolle führt Sie der erste Auftrag in eine typisch mittelalterliche Burg. Ausgestattet mit einem vagen Lageplan, der von Ihrem Hehler Cutty „organisiert" wurde, einem Kurzschwert, einer Armbrust und einem Totschläger müssen Sie versuchen, ein mit Juwelen besetztes Zepter zu stibitzen. Erstes Problem: Der Burgherr ist zwar auf einer Geschäftsreise, seine Wachmannschaft hat er jedoch zurückgelassen und in oberste Alarmbereitschaft versetzt. Zweites Problem: Garrett ist zwar ein Meister der leisen Sohle, im Nahkampf jedoch nur eine halbe Portion. Kommt es zu einer direkten Auseinandersetzung, so sollten Sie schleunigst das Weite suchen, denn einige Gegenspieler setzen Sie mit einem einzigen, wuchtigen Schlag außer Gefecht. So schleichen Sie durch die Stadt, suchen einen unbewachten Zugang zu den Privatgemächern des Fürsten und entwenden das teuere Zepter. Spätestens jetzt stellt sich unweigerlich die Frage, ob eigentlich richtig ist, was sich gerade abgespielt hat: Ich soll einen gemeinen Dieb spielen? Keinen strahlenden Ritter, keinen Beschützer der Unterdrückten und Armen. Naja, ganz so schlimm ist es dann doch wieder nicht, denn Looking Glass haben sich eine angenehme Kehrtwendung innerhalb der Geschichte einfallen lassen. Als Sie die Beute an Ihren Komplizen Cutty verschachern wollen, stellen Sie fest, daß der arme Wicht von einer ungemütlichen Sippschaft, die sich



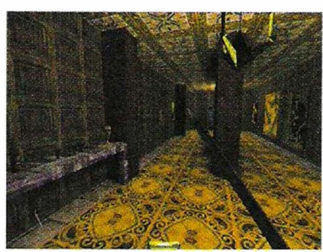
In dieser Fabrik haben sich die „Hammer" eingenistet. Diese Spießgesellen können den Spieler mit einem einzigen Hieb außer Gefecht setzen.

selbst „Die Hammer" nennt, entführt wurde und nun in einem feuchten Verlies gefangengehalten wird. An dieser Stelle zeigt sich, daß Garrett nicht immer so eigennützig ist, wie er sich normalerweise gibt. Er entschließt sich, Cutty zu befreien, und stolpert so in eine verschlungene Intrige, in der er eine maßgebliche Rolle spielt.
Der Meisterdieb schafft es wie momentan kein anderes Spiel, eine gewisse paranoide Grundstimmung beim Spieler zu provozieren. Ab und zu verharrt man regungslos auf den leeren Korridoren, um nicht durch einen unvorsichtigen Schritt die Wachmannschaft auf sich aufmerksam zu machen. Das Gefühl, einen Posten übersehen zu haben, läßt sich nach einiger Zeit nicht mehr unterdrücken und zwingt einen schließlich dazu, jede zweite Sekunde einen flüchtigen, aber dennoch beruhigenden Blick über die Schulter zu werfen. Daß es *Der Meisterdieb* schafft, diese herrlich gruselige Atmosphäre aufzubauen, hat vermutlich zwei Gründe. Alle Fähigkeiten der Spielfigur lassen sich durch clever angeordnete Tastaturkommandos schnell und einfach ausführen: Während die Maus komplette Rundumsicht gestattet, kann mit dem Ziffernblock zum Beispiel um die Ecke gelinst oder zur Seite gesprungen werden. Es entsteht der Eindruck, ständig und zu jedem Zeitpunkt die absolute Kontrolle über seinen „Helden" zu haben. Ein zweiter und gleichzeitig sehr wesentlicher Grund für die hohe Glaubwürdigkeit der Spielumgebung sind die optischen und akustischen Signale, die ständig über den Spieler hereinbrechen. Anhand der Geräusche kann genau lokalisiert werden, ob eine Wache auf dem linken oder rechten Gang, im unteren oder oberen Stockwerk ihre Runden dreht. Zum ersten Mal gibt es in einem Computerspiel die Möglichkeit, sich mehr auf das Gehör als auf das Auge zu verlassen. Das Holz knarzt unter den schweren Schritten eines voll ausgerüsteten Soldaten und in den Boden eingelassene Metallstreben lassen das dumpfe Trampeln ab und zu in ein helles Klacken übergehen. Die Vorgehensweise ist klar: Zu Beginn wird – ohne dabei entdeckt zu werden – die Umgebung ausgekundschaftet, die Bodenbeschaffenheit in einzelnen Räumen, Gängen und Vorräumen behält man dabei im Hinterkopf, um später jeden Laut, jedes Knistern und jedes Rascheln einordnen zu können. Wenn sich ein potentielles Opfer nähert, so versteckt man sich in einer Nische oder einer dunklen Ecke. Die Wache läuft ahnungslos vorbei, man schleicht ein paar Meter hinterher und gibt ihr mit dem Prügel einen Hieb auf den Schädel. Der bewußtlose Pechvogel wird kurzerhand über die Schultern gelegt, in eine abgelegene Kammer geschleppt und schließlich eingesperrt – so wird vermieden, daß eine Wache über ihren niedergestreckten Kollegen stolpert und mit Hilferufen die Kameraden alarmiert.

Oliver Menne ■



Schalter öffnen Tür und Tor. Nur selten sind sie aber so offensichtlich angebracht.

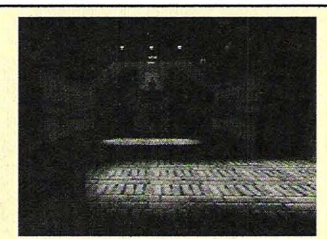


Auf dem hallenden Boden im Inneren der Burg muß man sich vorsichtig bewegen.

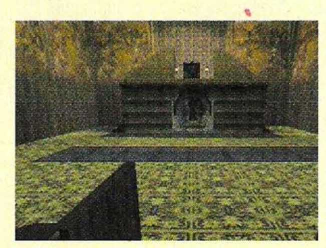
MEISTER DER SCHATTEN

Umdenken ist angesagt. Der Meisterdieb ist keine blutrünstige Kampfmaschine, die es mit einer ganzen Horde wilder Monster aufnehmen kann. Im Gegenteil: Selbst gegen einen einzelnen Soldaten sieht der ansonsten recht gewitzte Langfinger ziemlich blaß aus. Seine außergewöhnlichen Fähigkeiten sind aber mächtige Verbündete auf der Jagd nach kostbaren Schmuckstücken. Als Spieler muß man sich allerdings zunächst an die – im Vergleich zu ähnlichen Titeln – neuen und beachtlichen Talente gewöhnen sowie die Sinne schärfen. Das geschieht in einem hervorragenden Tutorial, in dem ein Oberlehrer kleine Aufgaben stellt. Wird eine Prüfung nicht bestanden, muß so lange geübt werden, bis es schließlich klappt. Auf diese Weise wird man ausgezeichnet auf die kommenden Missionen vorbereitet und lernt das Interface kennen.

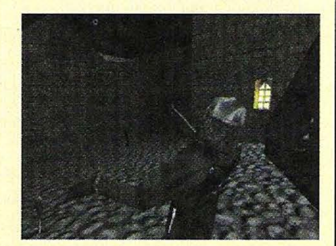
Der Meisterdieb verfügt zwar über ein Schwert, benutzen wird er es aber nur im Notfall oder gegen einen bereits angeschlagenen Gegner. Wichtig ist hingegen der Prügel, mit dem man jede Wache hinterrücks und mit einem einzigen Hieb zu Boden schlagen kann. Für einen Frontalangriff eignet sich diese Waffe allerdings nicht. Als Distanzwaffe steht natürlich ein Bogen zur Verfügung und auch einige magische Gegenstände lassen sich im Laufe des Spiels finden oder erwerben.



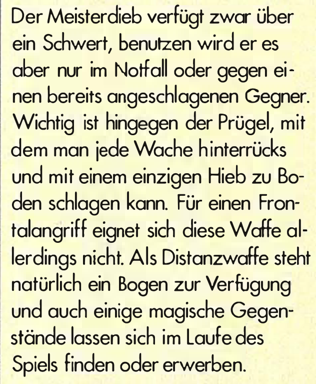
Schatten und Dunkelheit, die besten Freunde eines Diebs. In der ersten Prüfung muß man sich ungesehen an den Lehrer heranpirschen.



Der Dieb ist ein lautloser Ganove. In der zweiten Übung wird die geräuschlose Fortbewegung auf Metall, Marmor und Holz trainiert.

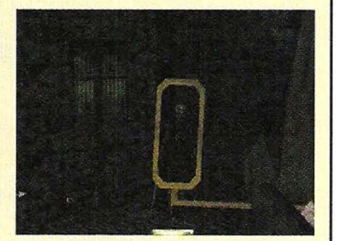


Der angetrunkene Wachposten grölt lautstark eine Melodie. Auf leisen Sohlen schleicht man sich an und schlägt die Wache bewußtlos.





Das war nichts! Im Schwertkampf zieht man gegen die ausgebildeten Wachen stets den Kürzeren, Flucht ist die einzige Lösung.



Hält man den Bogen einige Sekunden gespannt, so zoomt das Bild heran und weit entfernte Widersacher können anvisiert werden.

FACTS

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Looking Glass
Beginn	April '97
Status	Beta
Release	Dezember '98

Vergleichbar mit
Lands of Lore 2



Das Testsystem im Überblick

So testen wir

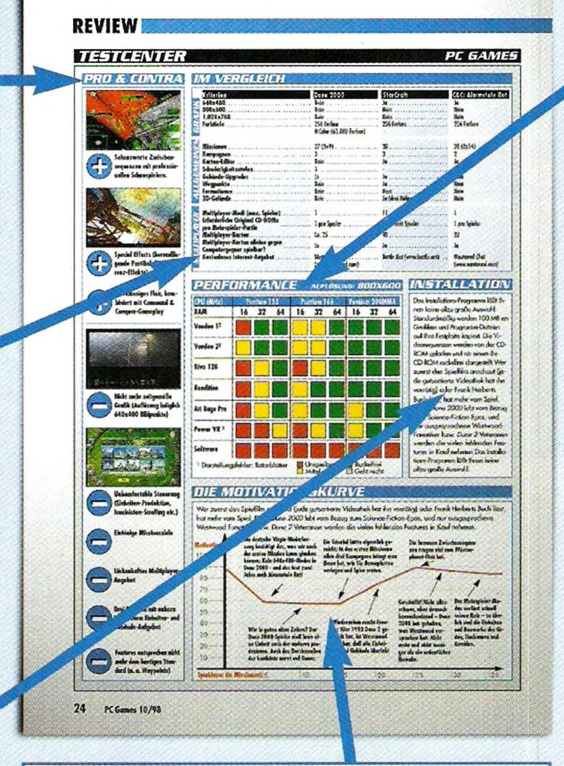
Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

TEST-CENTER

Pro & Contra
In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf. So können Sie sofort nachvollziehen, welche Kriterien für die Wertung ausschlaggebend waren.

Tabelle
Wie viele Missionen? Welche Auflösungen? Wie viele Einheiten? Welche Multiplayer-Modi? Editor dabei? Wegpunkte möglich? In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Installation
Die meisten Spiele bieten mehrere Installations-Stufen an, die unterschiedlich viel Platz auf der Festplatte belegen. Inwieweit sich dies auf die Ladezeiten von Missionen, Zwischensequenzen etc. auswirkt, steht detailliert in diesem Kasten.



Die Motivationskurve
Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden, Missionen oder Kampagnen? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen, oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Genau das können Sie der „Motivationskurve" entnehmen. Der Verlauf zeigt, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Performance
Sage mir, welchen PC Du hast, und ich sage Dir, wieviel Spaß Du mit diesem Spiel haben wirst: Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

- Ausgezeichnete Performance (ruckelfreie Grafik)
- Gerade noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt bereits merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird vom Spiel nicht unterstützt

Auflösung
Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

CPU
Typ des Prozessors

RAM
Hauptspeicher

3D-Karten
Die 3D-Karte Ihres PCs

DIE GÄNGIGSTEN 3D-KARTEN

Hersteller/Bezeichnung	Chipsatz/Grafik-Standard
ATI All-in-Wonder Pro	ATI Rage Pro (Direct3D)
ATI Xpert@Play	ATI Rage Pro (Direct3D)
Creative Labs 3D Blaster Voodoo2	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D II X200	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Diamond Viper V330	Riva 128 (Direct3D)
ELSA Victory Erazor	Riva 128 (Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Graphics 128	Riva 128 (Direct3D)
Hercules Thriller 3D	Rendition V2200 (RRedline, Direct3D)
Matrox m3D	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)
Matrox Millennium G200	G200 (Direct3D)
miroMEDIA HISCORE 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA HISCORE2 3D	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA Magic Premium	Riva 128 (Direct3D)
STB Black Magic 3D	Voodoo2 (3Dfx, Direct3D)
STB Velocity 128	Riva 128 ZX (Direct3D)
VideoLogic Apocalypse 3Dx	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)

Anmerkung: Riva 128, Voodoo2, Voodoo1, ATI Rage Pro, Rendition und PowerVR sind außerdem kompatibel zu OpenGL-basierenden Spielen.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ziemlich subjektive Angelegenheit. Bei *PC Games* dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktions-Konferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche *PC Games*-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen *PC Games*, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. *PC Games*-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungs-Zeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenz-Qualitäten aufweist,

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel setzt keine 3D-Karte voraus, sondern funktioniert auch im Software-Modus
Direct3D	Unterstützung von Microsofts Direct3D (funktioniert mit allen 3D-Grafikkarten)
3Dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3Dfx-Karten
AGP	Unterstützung von AGP-Grafikkarten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem Cyrix 6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem AMD K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) gegeneinander antreten können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Force Feedback-Joysticks werden unterstützt
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Konkurrenzprodukten läßt sich das jeweilige Spiel vergleichen

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1	
Direct3D	ModemLink	2	
3Dfx Glide	Netzwerk	4	
AGP	Internet	8	
Cyrix 6x86	Force Feedback		
AMD K6-2	Audio		

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
Direct3D

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeit-Strategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (deutsch/englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (deutsch/englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Action-Adventure

Grafik	70%
Sound	63%
Steuerung	65%
Multiplayer	62%
Spielspaß	56%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 80,-

stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in Grafik-lastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenz-Produkte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100%-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Andererseits ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist Hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20,- bis 30,- Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der *PC Games*-Award ist an keine explizite Prozent-Wertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim

Age of Empires	Microsoft
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos
Die Siedler 3	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Grim Fandango	LucasArts
Might & Magic 6	Ubi Soft
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele

FIFA 99	EA Sports
Frankreich 98	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Moto Racer	Electronic Arts
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Pro Pinball: Big Race	Empire
Virtua Fighter 2	Sega

3D-Action

Forsaken	Acclaim
Half-Life	Sierra/Valve
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 2	Eidos
Unreal	Epic Megagames
WC: Prophecy	Origin

Simulationen

Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
Racing Simulation 2	Ubi Soft
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Cendant
Grand Prix 2	MicroProse
Red Baron 2	Sierra

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 1/99

Die Siedler 3

Die Siedler 3

Wunderland

Sie sind nur wenige Pixel hoch, doch für ihre Fans sind sie die Größten: Die Siedler, Hauptdarsteller in Deutschlands erfolgreichster Aufbau-Strategie-Serie, sind endlich wieder da! Auf zehn Seiten lesen Sie alles, was Sie über die dritte Siedler-Generation wissen müssen – wie sie arbeitet, wie sie kämpft und wie sie sich im Netzwerk und im Internet schlägt.

Sanft lichtet sich der Nebel des Krieges und gibt den Blick auf ein stattliches, schnee-überpudertes Gebirge frei. Vor dem geistigen Auge erscheinen bereits unermeßliche Vorräte an Eisenerz, Gold und Kohle. Bauern, Geologen, Bäcker, Förster, Schweinezüchter, Schmiede und Soldaten mit blankgewienerten Rüstungen und stattlichen Puscheln auf den Helmen wuseln über die 3D-Gouraud-Shading-Landschaft, auf der sich die Bäume sanft im Wind wiegen. „Siedeln" – das ist fast schon ein Synonym für stundenlanges Aufbauen und Perfektionieren von Wirtschaftskreisläufen. Da werden Häuser aufgestellt, Nahrungsmittel produziert, Bodenschätze abgebaut, Werkzeuge und Waffen geschmiedet. Zum Schutz vor streitsüchtigen Nachbarn bildet man Soldaten aus und wagt damit einen Überfall auf das Territorium der Konkurrenz. Konkurrenz gibt es mittlerweile auch im *Siedler*-Genre – TopWare Interactive (*Knights & Merchants*) und Sunflowers (*Anno 1602*) haben in den vergangenen Monaten höchst erfolgreich in den Revieren von Blue Byte gewildert. Nicht ohne einen gewissen Stolz bewerben die Mülheimer den dritten Teil als „Das Original" und nehmen damit für sich in Anspruch, das Aufbau-Strategie-Genre eigentlich erst geschaffen und so richtig populär gemacht zu haben. Eindeutiges Indiz dafür ist der Erfolg von *Die Siedler 2* sowie der *Gold-Edition*, seit Jahr und Tag Dauerkandidaten in den Verkaufs-Hitparaden.

Das ist ja mal wieder typisch

Zu den Eckpfeilern des *Siedler*-Gameplays gehört seit jeher, daß die einzelnen Figuren nur indirekt gesteuert werden. Bereits mit dem Bau einer simplen Fischerhütte lösen Sie eine ganze Kettenreaktion aus: Nach dem Einebnen des Geländes werden Bretter und Steine zur Baustelle geschleppt, wo die Maurer ein stabiles Bauwerk errichten. Anschließend schnappt sich ein „freier" Siedler das jeweilige Werkzeug (als Bauer eine Sense, als Bergmann eine Picke) und besetzt das Gebäude. Die Reihenfolge, in der Sie Ihre Siedlung ergänzen, ist zwangsläufig immer gleich: Zunächst stellt man den Nachschub an Holzbrettern (Sägewerk, Holzfäller, Förster) und Steinen (Steinmetz) sicher. Zur Landerweiterung dienen wie gehabt Wachtürme und Burgen an der Grenze, die von mindestens einem Soldaten besetzt werden müssen. Während die Geologen nach Rohstoffen fahnden, entstehen die Produkti-

Lagerbestände sind normalerweise direkt an den Warenstapeln vor dem Haus ablesbar. Wer's genauer wissen will, klickt einfach das Gebäude an.

Goldschmelze

Für jedes militärische Gebäude dürfen Sie die Anzahl und Art der dort stationierten Soldaten (Schwertkämpfer, Bogenschützen, Lanzenträger) festlegen.

Großer Turm

Eisenerz-, Kohle-, Gold- und Edelstein-Minen können nur auf felsigem Untergrund gebaut werden. Geologen analysieren das Gestein und melden Ihnen Bodenschätze.







Produktion stoppen: Wenn der Förster Ihnen Ihr halbes Staatsgebiet zupflanzt, können Sie vorübergehend den Betrieb stillegen und damit die Produktion aussetzen.

Der Winzer pflanzt Weintrauben an und produziert daraus eine liebliche Spätlese, die im Tempel für gute Stimmung sorgt.



Von den Anlegestellen aus treten die Handelsschiffe ihre Reise an. In einem Menü regeln Sie beispielsweise, daß 50 Ladungen Fisch zum Ziel gebracht werden sollen.

Handelsschiffe transportieren Waren aller Art zu Filialen auf anderen Inseln.

Die Fähren können mit Soldaten bestückt werden, um die von Gegnern besetzten Inseln anzugreifen.



Nur duch die Belieferung mit den „Leibspeisen" (zum Beispiel Brot) arbeiten die Kumpel in den Bergwerken am effizientesten. Die Erfolgsquote wird angezeigt.



onsketten für Schinken, Brot und Fische, mit denen man anschließend die Bergwerke beliefert. Die dort Beschäftigten verzichten nur ungern auf ihre Leibspeise; so arbeiten die Eisenerzminen am produktivsten, wenn Sie ihnen Fleisch anbieten können.

Nur im Notfall geben sie sich mit Fisch und Broten zufrieden. Gold- und Eisenerz sowie Kohle bilden wiederum die Grundlage für Goldbarren, Werkzeuge und Waffen. Und wenn dann die ersten Soldaten rekrutiert wurden, können Sie die erste Attacke gegen den Nachbarn ins Auge fassen. Biologie-Studium, erstes Semester: Hmmmmm, wo kommen eigentlich die kleinen Siedler her? In *Die Siedler 2* wurden sie quasi „automatisch" im Hauptquartier produziert, jetzt brauchen Sie dafür gesonderte Wohnhäuser, die es in drei Größen gibt und die Ihnen 20, 50 oder gar 100 neue Bewohner bescheren. Wenn Sie die Behausungen einfach wieder abreißen, nehmen Ihnen das die Jungs mächtig übel – die Träger verweigern einfach kopfschüttelnd die Arbeit.

Der Weg alles Irdischen

Seit 1996 hat sich viel verändert in der *Siedler*-Welt. Als tiefgreifendste Änderung gegenüber dem zweiten Teil wurde das Wegesystem ersatzlos gestrichen. Anstatt beispielsweise einen Schinken von einer Etappe (gekennzeichnet durch ein Fähnchen) zur anderen „durchreichen" zu lassen, holt nun ein Träger den Leckerbissen beim Schlachter ab und bringt ihn auf direktem Wege zu den hungrigen Bergleuten. Wird eine Route häufiger beschritten (zum Beispiel zwischen Getreidefarm und Bäckerei), dann entstehen Trampelpfade. Auf diesen Wegen kommen die Siedler um gut ein Viertel schneller voran als auf unbefestigtem Terrain – ein Vorteil, den man in der Praxis aber kaum wahrnimmt. Im Gegensatz zu *Die Siedler 2* haben Steigungen in der extrem plastisch wirkenden 3D-Landschaft keinen Einfluß auf das Tempo der Einheiten; allenfalls einige Bodenbeläge (Sumpf, Schlamm, Wüste etc.) wirken sich dezent auf das Tempo der possierlichen Figuren aus, die sich mit Baumstämmen, Kohlekörben und Eisenbarren herumplagen. Merkliche Bedeutung hat das Terrain aber für den (Zeit-)Aufwand beim Planieren der Baustelle: Leuchtendrote Punkte deuten darauf hin, daß Ihre Plattmacher wahrscheinlich ganze Berge abtragen müssen und einige Minuten nur mit dem Einebnen beschäftigt sind. Grundsätzlich dürfen Sie überall dort Gebäude aufstellen, wo Platz ist, keine Bäume, Waren und Steinklumpen im Weg sind und beim Umherscrollen ein „Schattengebäude" angezeigt wird. Bauernhöfe, Burgen, Wohnhäuser oder Pyramiden setzen sehr große Grundstücke voraus, so daß häufig zunächst der Holzfäller anrücken muß.

Goldgräberstimmung

Das berühmt-berüchtigte „Transport-Prioritäten-Menü" (welche Güter werden im Zweifelsfall bevorzugt befördert) gibt's zwar immer noch, verliert aber fast seine Daseinsberechtigung: Wenn genügend Siedler zur Verfügung stehen, dann ist die Beförderung der Güter eine Ihrer geringsten Sorgen. Und dadurch entfällt natürlich auch das Optimieren des Transportsystems, was in *Die Siedler 2* einen Großteil der Herausforderung ausmachte. Wer zusammengehörige Betriebe brav gruppiert (also beispielsweise Getreidefarm, Mühle und Bäckerei) und für










Damit Sie Ihr Brot gebacken kriegen, verknetet der Bäcker Wasser und Mehl zu einem Teig, der anschließend im Ofen landet – nur eine von vielen putzigen Animationen.



Auf zu neuen Ufern – bei Die Siedler 3 nicht ganz einfach: Pioniere müssen zunächst das Eiland annektieren. Anschließend werden Baumateriaiien und Werkzeugen importiert.

genügend Träger sorgt, wird seinen Jungs in den Kohleminen immer genügend ofenfrisches Backwerk anbieten können. Anders als in *Die Siedler 2,* wo die Lagerhäuser eine zentrale Rolle spielten und in regelmäßigen Abständen gebaut werden mußten, dienen die einsehbaren *Siedler 3*-Depots hauptsächlich der Lagerung von Gold und Edelsteinen. Wer seine Betriebe einigermaßen aufeinander abstimmt, muß weder Engpässe befürchten noch über Bedarf produzieren. Ein Fischer kann bequem mehrere Goldminen versorgen. Wie in *Die Siedler 2* können Sie einstellen, in welchem Verhältnis die Werkzeuge geschmiedet werden sollen, wenngleich die sogenannte „Eilproduktion" (einfach die Anzahl der gewünschten Werkzeuge einstellen, zum Beispiel zwei Sägen) völlig ausreicht. Hämmer und Angeln auf Vorrat zu produzieren verschwendet ohnehin nur wertvolle Resourcen, die in der Waffenschmiede besser aufgehoben sind.

Zinnen-Figuren

Premiere für die *Siedler*-Soldaten: Die Truppen lassen sich erstmals in Echtzeit-Strategie-Manier steuern. Mit der linken Maustaste wird markiert bzw. gruppiert und ein Rechtsklick läßt die Krieger losmarschieren – auch über maximal drei Wegpunkte. In Kombination mit den Shift-, Alt- und Strg-Tasten fügen Sie einer Gruppe zusätzliche Einheiten hinzu, markieren Einheiten desselben Typs (zum Beispiel ausschließlich Bogenschützen) oder wählen sämtliche Soldaten auf dem Bildschirm an. Maximal neun Gruppen lassen sich bilden und mit Zifferntasten aufrufen – dadurch erleichtert man sich vor allem das Angreifen von mehreren Seiten. Formationen à la *Myth* oder *Knights & Merchants* sind nicht vorgesehen. Beim Anklicken militärischer Gebäude können Sie darin weitere Schwertkämpfer, Lanzenträger und Bogenschützen stationieren, die dann aus den Fenstern gucken oder auf den Türmchen postiert werden. Die Bogenschützen fügen den Gegnern schon von weitem beträchtliche Schäden zu, feuern aber nicht über die Grenze, sondern nur auf Angreifer, die sich auf Ihrem Staatsgebiet herumtreiben. Burgen bieten den Vorteil, daß sehr viele Soldaten hineinpassen und Angreifer auch dann noch von den Bogenschützen attackiert werden, wenn die Konkurrenz direkt vor den Toren steht; ist ein Schwertkämpfer erstmal bis zum Eingang durchmarschiert, können die Mannen mit Pfeil und Bogen nichts gegen ihn unternehmen.

Die drei von der Tankstelle

Wie kommt's, daß sich die drei *Siedler 3*-Völker (Römer, Ägypter, Asiaten) so energisch bekriegen? Das ist eine laaaaange Geschichte, die aber schnell erzählt ist: Lieber Feste feiern als feste arbeiten – so lautet das Credo der drei Götter Jupiter, Horus und Ch'ich-Yu. Ein Festgelage folgte dem nächsten und Hochprozentiges fließt in Strömen. Dieses verwerfliche Treiben schaut sich der Überobergott einige Jahrhunderte lang an und befindet dann: „Jetzt ist Schluß mit dem Lotterleben". Obwohl strenggenommen alle drei Rotnasen einen Denkzettel verdient hätten, entscheidet sich die oberste aller Gottheiten für einen Wettkampf, an dessen Ende nur der Sieger einer gar fürchterlichen Strafe für seine Nachlässigkeiten entgeht. Jeder Gott darf einen Stellvertreter bestimmen, der in acht Feldzügen seine Anweisungen in die Tat umsetzt; die Wahl fällt auf einen römischen Handelskapitän, den Hofbildhauer des Pharaos und einen asiatischen Reisbauern – dies ist der Beginn einer turbulenten Story, die im Lauf der drei Kampagnen in Form von Zeichentrick-Einlagen erzählt wird. Eine gute Viertelstunde solcher Zwischensequenzen befindet sich auf der CD-ROM – zwar keine Disney-Qualität, aber durchaus konkurrenzfähig mit dem RTL-Sonntagvormittags-Programm. Der dafür betriebene Aufwand verdient das Prädikat „immens"; immerhin hatten bei der Sprachausgabe die deutschen Synchron-Stimmen einiger Leinwand-




Schweinefarm, Schlachterei und Eselszucht sowie Waffen- und Werkzeugschmieden – fünf von 120 Siedler-Gebäuden, die sich aufgrund ihrer Ähnlichkeit nicht immer auf den ersten Blick auseinanderhalten lassen.

Schwefelminen liefern das Ausgangsmaterial für Schwarzpulver.

Aus dem Schwefel der Schwefelmine und Kohle zaubert der Sprengmeister Schwarzpulver.

Sake niemals nie: In der Destille entsteht hochprozentiger Reisschnaps.

Von den Göttern werden Sie mit zusätzlichem Mana belohnt, wenn Sie Reisschnaps im Kleinen Tempel opfern.

Der Kanonenmacher stellt Geschütze samt Munition her.

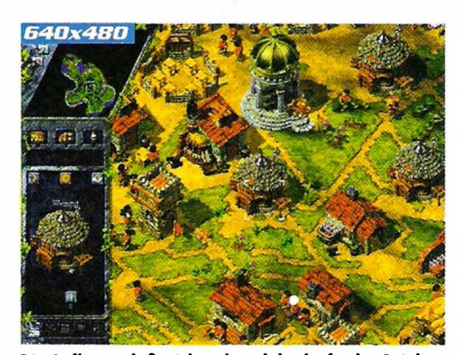
Wegen des erhöhten Holzbedarfs der Asiaten empfiehlt es sich, gleich mehrere Holzfäller, Förster und Schreiner zu stationieren.

Gelingt immer und klebt nicht: Nur in Sumpfgebieten kann der Reisbauer seinen Reis anbauen, der nicht nur den Arbeitern in der Schwefelmine vorzüglich mundet. Hauptsächlich dient er als Ausgangsmaterial für den Reisschnaps.

Promis (darunter Arnold Schwarzenegger, Jim Carrey, Glenn Close) ein Wörtchen mitzureden. Ob die 2D-Sequenzen allerdings zum betont knuddeligen *Siedler 3*-Render-Stil passen, darüber kann man sicher geteilter Meinung sein. Anders als in *Die Siedler 2* beschränken sich die Unterschiede zwischen den Stämmen nicht allein auf den Look von Figuren und Gebäuden: Die Ägypter gelten beispielsweise als ganz vorzügliche Architekten, die ihre Bauwerke auch an unzugänglichen Stellen plazieren. Auch die Häuser selbst werden wesentlich schneller hochgezogen als bei der Konkurrenz, dafür ist der Verbrauch an Steinen bei den Ägyptern enorm hoch. Ein ähnliches „Problem" haben die Asiaten durch ihren exorbitanten Holzbedarf: Wo bei den Römern drei Bretter und drei Steine zum Bau einer Mühle reichen, sind es bei den Asiaten bereits fünf Planken, dafür aber nur ein einziger Stein. Ausgeglichen wird dieses Handicap durch einen kleinen Bonus bei Kampfhandlungen. Einige Gebäude und Waren bleiben einzelnen Völkern exklusiv vorbehalten: Auf Seiten der Römer ist's beispielsweise eine Köhlerei, die die Kohlebergwerke unterstützt.

Auf zu neuen Ufern?

Der großangekündigte „Handel" wird dieser Bezeichnung eigentlich nicht gerecht. Genauer gesagt „handelt" es sich dabei um einen banalen Warentransfer von Anlegestelle zu Anlegestelle (per Schiff) beziehungsweise von Marktplatz zu Marktplatz (per Esel). Am Startpunkt wird beispielsweise eingestellt, daß 20 Eisenbarren zu einem Zielpunkt transportiert werden sollen. Sobald Ihre Träger das Material an den Handelsposten geliefert haben, setzen sich „Handelsschiffe" bzw. Grautiere in Bewegung. Leider treten die Schiffe ihre weite Reise häufig mit nur einem einzigen Brett oder Hammer im Laderaum an, anstatt den Rest der Lieferung abzuwarten. In den Einzelspieler-Kampagnen werden weder Verbündete noch Gegner mit Ihnen Waren austauschen wollen; daher läßt sich diese Funktion allenfalls zu Transportzwecken von einer Insel zur anderen „mißbrauchen". Erst im Mehrspieler-Modus macht die Funktion wirklich Sinn, weil Sie strauchelnden Alliierten unter die Arme greifen können. Das Besetzen und Erschließen neuer Inseln ist zwar prinzipiell möglich, wenngleich auf denkbar umständliche Art und Weise. Nicht ganz ohne Grund wird das „Wie" im Handbuch nur mit einem Nebensatz angedeutet, so daß man nur durch Ausprobieren herausfindet, daß dafür neben Schaufeln und Hämmern zwei Fährenladungen Pioniere benötigt werden, die man am Ziel wieder in Träger zurückverwandelt. Diese Pioniere haben normalerweise die Aufgabe, durch sukzessives Versetzen der Grenzsteine das Hoheitsgebiet zu erweitern, ohne einen Turm aufstellen zu müssen, und werden mit Hilfe eines gesonderten Menüs rekrutiert. Zu den Figuren, die sich in beliebiger Menge aus „freien" Siedlern rekrutieren und direkt steuern lassen, gehören auch die Geologen, die Sie in den Bergen nach Rohstoffen fahnden lassen.







Die Auflösung läßt sich während des laufenden Spiels umstellen, was Ihnen einen größeren Ausschnitt der Karte zeigt. Durch das Herunterregeln der Soundqualität und den Verzicht auf transparente Alpha-Schatten bleibt Die Siedler 3 auch auf älteren PCs in 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkten gut spielbar.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Die Splitscreen-Zeiten sind vorbei: Zu den wichtigsten Neuerungen von *Die Siedler 3* zählt der Mehrspieler-Modus, der Sie mit oder gegen andere Spieler im Netzwerk und sogar übers Internet siedeln läßt. *PC Games* beantwortet die brennendsten Fragen zu diesem Thema.

Wie viele CD-ROMs werden für wie viele Mitspieler benötigt?
Jeder Teilnehmer an einer Mehrspieler-Partie muß eine eigene Original-CD-ROM einlegen. Da *Die Siedler 3* auf zwei Silberlingen ausgeliefert wird, reicht also eine Packung für jeweils zwei Spieler. Verständnis-Aufgabe: Sie wollen zu fünft gegeneinander siedeln. Wie viele *Die Siedler 3*-Pakete müssen Sie kaufen? Richtig: drei.



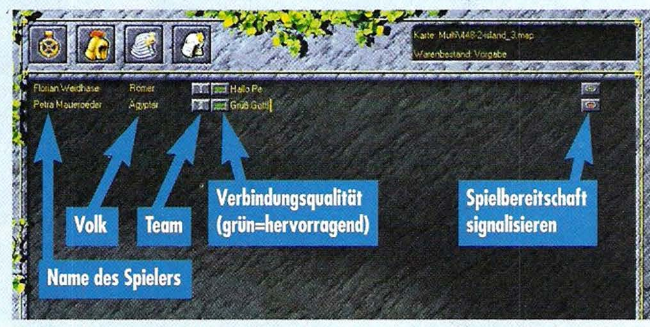
Nach der Anmeldung bei Die Siedler 3 Online landen Sie in der sogenannten „Lobby", von wo aus Sie in die einzelnen Abteilungen gelangen.

Was ist *Die Siedler 3 Online?*
Wenn Ihre siedelnden Freunde und Kollegen gerade keine Zeit haben, loggen Sie sich einfach auf dem *Siedler 3*-Internet-Server ein, wo Sie quasi rund um die Uhr Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis zu einem Match herausfordern können. Sie dürfen eigene Spiele anlegen, sich an einer der angebotenen Partien beteiligen und im Chat-Bereich mit anderen Spielern plaudern. Auch die Versorgung mit Updates und Patches erfolgt automatisch. Für die Zukunft sind zudem Weltranglisten und Turniere geplant.

Welche technischen Voraussetzungen müssen erfüllt sein, um online *Die Siedler 3* spielen zu können?
Wie Sie ins Internet gelangen, ist (fast) egal. Ob über einen herkömmlichen Internet-Provider oder über einen Online-Dienst (AOL, Compuserve, T-Online), spielt keine Rolle. Nicht zuletzt zum Austesten eventueller Komplikationen hat Blue Byte einen großangelegten Online-Beta-Test im September und Oktober durchgeführt (wir berichteten). „Wir müssen leider draußen bleiben" gilt leider für Kunden von Germany.Net; wer sich über T-Online einloggt, muß vorher einige Einstellungen vornehmen. Details zu diesem Thema sind unter anderem auf der offiziellen Homepage http://www.siedler3.de sowie bei der Blue Byte-Hotline zu erfahren.

Wie viele Personen können gleichzeitig gegen-/miteinander antreten?
Die theoretische Grenze liegt bei 20 Spielern (Netzwerk/Internet), wobei die Verbindung wirklich sehr gut sein muß, wenn Sie nicht mit massiven Performance-Einbußen zu kämpfen haben wollen. Acht bis zehn Spieler werden aber in jedem Fall problemlos verkraftet.

Wie erfolgt die Anmeldung beim *Siedler 3*-Server?
Beim allerersten Zugriff auf *Siedler 3 Online* wird eine 20stellige Seriennummer abgefragt, die Sie als rechtmäßigen Besitzer eines *Siedler 3*-Originals ausweist. Nach einem Klick auf den Schalter „Spieler erstellen" geben Sie Ihren Namen beziehungsweise ein Pseudonym sowie ein Paßwort ein. Beides müssen Sie bei jedem Start von *Siedler 3 Online* eingeben.



Bevor es losgeht, entscheiden sich die beteiligten Spieler für eines der drei Völker.

Was kostet das Spielen auf *Siedler 3 Online?*
Nach dem Vorbild von Blizzards Battle.Net entstehen Ihnen – abgesehen von Telefon- und Provider-Gebühren – keine Kosten.

Wie lange dauert ein Multiplayer-Spiel im Schnitt?
Um das Aufbauen der grundlegenden Strukturen kommen Sie auch im Mehrspieler-Modus nicht herum: Bis Sie erstmal einen funktionierenden Stützpunkt mit allem Drum und Dran aufgestellt haben, vergeht normalerweise mindestens eine halbe Stunde – Profis schaffen's schneller. Vorher ist wegen



Wenn Sie ein eigenes Spiel anlegen, sind Sie gegenüber den Hinzustoßenden dezent im Vorteil, da Sie als einziger die Übersichtskarte zu Gesicht bekommen.



Der Initiator eines Spiels wählt entweder eine der 24 Mehrspieler-Karten oder entscheidet sich für eine zufallsgenerierte Karte.



der massiven Nachteile bei „Auswärtsspielen" kaum an einen Angriff auf die gegnerische Niederlassung zu denken. Erst wenn die Infrastruktur steht, bieten sich hinterhältige Möglichkeiten, um den Feind gezielt zu piesacken – manchmal reicht es schon aus, die Wachtürme rund um seine Bauernhöfe zu zerstören.

Kann ich mehrere Accounts (Spielernamen) pro Original-CD-ROM anlegen?
Ja, das ist möglich. Auf diese Weise können Sie auch ruhig mal einen Freund probespielen lassen, ohne daß der Ihnen gleich Ihre makellose Statistik ruiniert.

Kann man die Mehrspieler-Karten auch gegen den Computer spielen („Skirmish Mode")?
Ja, wenngleich sich die Stärke des Computer-Gegners nicht einstellen läßt.

Wie viele Mehrspieler-Karten werden serienmäßig mitgeliefert?
24 unterschiedlicher Größe, wobei jede Karte auf eine ganz bestimmte Teilnehmerzahl zugeschnitten ist. Bis zur Auslieferung der geplanten Zusatz-CD-ROM samt Karten-Editor sollen die *Siedler*-Fans per *PC Games*-Cover-CD-ROM und *Siedler 3*-Server mit zusätzlichen Einzel- und Mehrspieler-Karten versorgt werden.

Wie kann ich an den Internet-Ligen und -Turnieren teilnehmen?
Während Sie schon jetzt online gegen andere Spieler antreten können, werden in den nächsten Wochen die Voraussetzungen für Turniere und die Weltrangliste geschaffen. Die Planungen von Blue Byte sehen vor, Anfang nächsten Jahres (Januar/Februar) loslegen zu können. Wir informieren Sie natürlich über den genauen Zeitpunkt und die Berechnungs-Schemata für die Rangliste.

Kann ich anderen Spielern während der Partie Nachrichten zukommen lassen?
Per Chat-Funktion (einfach Return-Taste betätigen und Text eintippen) sprechen Sie mit Ihren Verbündeten Strategien ab, rufen sie im Notfall zu Hilfe und organisieren den Austausch von Handelsgütern. Auf Wunsch können Sie auch sämtlichen Teilnehmern drohen oder Respekt zollen.

Können Allianzen gebildet werden?
Mehrere Spieler schließen sich zu einem „Team" zusammen und tauschen zum Beispiel Waren via Marktplatz/Anlegestelle aus. Jeder Spieler kann auch die besetzten Regionen seiner Verbündeten einsehen.

Nur nicht wundern

Wenn schon in der Hintergrundgeschichte Götter auftauchen, dann sollten diese auch entsprechend gewürdigt werden – am besten durch Heiligtümer. In den „Großen Tempeln" bzw. in der ägyptischen Pyramide werden Priester rekrutiert – alle fünf Minuten einer. Damit die Magier mit David Copperfield konkurrieren können, müssen Ihre Siedler zunächst Mana generieren und das funktioniert nur mit Hochprozentigem. Die Asiaten opfern Reisschnaps, der in Ihrer Destille aus Reis gebrannt wird; auf römischen Weingüter gedeihen pralle Trauben für eine leckere Spätlese und die Ägypter prosten sich im Schatten der Sphinx mit Bier zu. Je mehr Alkohol zu den Kleinen Tempeln gebracht werden, desto mehr Mana entsteht und desto mächtigere Zaubersprüche lassen sich auslösen. Zwei Kunststückchen hat jeder Priester drauf: „Göttliche Gabe" (eine willkürliche Auswahl an Gegenständen purzelt vom Himmel) und „Magisches Auge", bei dem der Nebel des Krieges an einer beliebigen Stelle verschwindet. Jedem der drei Völker stehen darüber hinaus sechs exklusive Zaubersprüche zur Verfügung, die größtenteils direkt vor Ort ausgelöst werden müssen – was den betroffenen Priester zuweilen in Lebensgefahr bringt. Einige Beispiele: Grasland läßt sich in Wüste verwandeln (und entzieht den Getreidebauern damit die Geschäftsgrundlage), Sumpfland in Grasland, Fisch in Fleisch und Steine in Eisen. Darüber hinaus können Sie das Wachstum von Getreide, Reis und Wein beschleunigen, die Fangquote der Fischer erhöhen, den Schnee auf Gebirgen zum Schmelzen bringen oder einen Waldbrand entzünden, was vor allem die Asiaten in arge Bedrängnis bringt. Die Kampfkraft eigener Soldaten läßt sich kurzfristig steigern, die der feindlichen Einheiten senken. Die Zaubersprüche sollten Sie allerdings sehr dosiert einsetzen, da sich zum einen das Mana nur langsam regeniert und Sie zum anderen Sie für ein und denselben Spruch zunehmend mehr Mana brauchen, je öfter Sie ihn einsetzen. Ähnlich wie in *WarCraft 2* kommen Sie in den Kampagnen prima ohne die Zaubersprüche aus; im Mehrspieler-Modus lassen sich damit empfindliche Nadelstiche setzen, ohne Soldaten in Gefahr zu bringen. Ganz auf Heiligtümer und Mana können Sie allerdings auch in den Missionen nicht verzichten: Immerhin ist dies auch die Voraussetzung zum zweistufigen Upgraden von Soldaten, was eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt. Kleine Puschel auf den Helmen und prunkvollere Schilde deuten auf den höheren Rang hin.

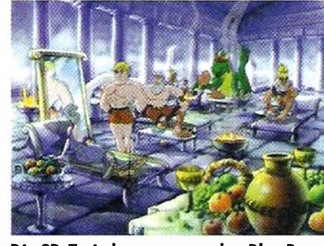


Bei allen Siedlern, die im Freien arbeiten, dürfen Sie deren Aktionsradius relativ frei bestimmen. Dadurch fällt der Holzfäller genau die Bäume, die in seinem „Revier" liegen.

Keine „Siedler-Rushes"

Es waren noch keine zehn Minuten im Netzwerk gespielt, da stand der Gegner auch schon mit Dutzenden von *StarCraft*-Zerglingen mitten in der Basis. Und in *Alarmstufe Rot* reichte bereits eine Handvoll Panzer, um ungesicherte Stützpunkte in kürzester Zeit niederzuwalzen. Kommt Ihnen das bekannt vor? In *Die Siedler 3* werden solche „Rushes" vermieden, indem die Kampfkraft auf fremdem oder neutralem Gebiet anfangs empfindlich niedriger liegt als in heimischen Gefilden – bei zwei Spielern beträgt sie beiderseits gerade mal 50%, bei mehr Parteien entsprechend weniger. Erst durch das Anhäufen von Goldbarren steigern sich die Fähigkeiten Ihrer Jungs allmählich. Einer der wichtigsten und von Einsteigern am häufigsten unterschätzten Taktiken lautet daher: Aufklärung. Wer nicht weiß, wieviel Gold die Konkurrenz besitzt, geht bei „Auswärtsspielen" ein enormes Risiko ein. Hier kommen die Späher ins Spiel, die unbemerkt in der feindlichen Basis herumschnüffeln; kommen sie allerdings einer Patrouille zu nahe, fliegt der Spuk auf und der schutzlose Spion wird attackiert. Zivile Gebäude wie Steinmetz-Häuschen, Schlachtereien oder Sägewerke dürfen Sie nicht angreifen, wohl aber feindliche Einheiten sowie militärische Gebäude. Im letzteren Fall tritt nacheinander jeder Bewohner des Gebäudes vor die Tür und liefert sich mit Ihren Truppen einen erbitterten Kampf. Sobald Sie einen gegnerischen Wachturm erobert haben, lösen sich die umliegenden Gebäude der Gegenseite in Wohlgefallen auf, was Ihren Rivalen in gewaltige Schwierigkeiten bringen dürfte. Bereits einige zerstörte Minen oder der Verlust einer Eisenschmelze können das gesamte Spiel kippen. Nach der Eroberung feindlicher Territorien bleiben Baumaterial, Werkzeuge und Rohstoffe zurück, die nun Ihnen gehören, aber nicht eingelagert werden. Dadurch können Sie hinzugewonnenen Grundbesitz häufig nicht bebauen. Wachtürme und Burgen können Sie entweder einnehmen oder mit römischen Katapulten, ägyptischen Ballisten und asiatischen Kanonen (erfordern Schwefelminen





Die 2D-Zwischensequenzen hat Blue Byte mit bekannten Stimmen synchronisiert.

AWARD PC Games

Das Bier aus der Brauerei wird zur Sphinx geliefert.

Oans, zwoa, gsuffa: In der Brauerei entstehen aus Getreide und Wasser süffige Hopfenkaltschalen.

Auf Burgen und Türmen stationierte Bogenschützen beschießen Gegner schon von weitem.

Die Ägypter bauen wesentlich schneller als die beiden anderen Völker und können Gebäude auch in unwegsamem Gelände unterbringen.

Die Klunker aus der Edelstein-Mine haben die doppelte Wirkung auf die Moral der Soldaten als Gold.

Weil die Ägypter immense Mengen an Steinen benötigen, sollten Sie tunlichst mehrere Steinmetze einsetzen.

und Pulvermacher) zerstören; deren Einsatz lohnt sich aber nur in offenem Gelände, weil Berge und Wälder für die Wurfwaffen unüberwindbare Hindernisse darstellen. Eine winzige, kaum erkennbare Ziffer über dem Kriegsgerät zeigt die geladene Munition an, die Sie zunächst in ausreichenden Mengen produzieren müssen. Wer eine Werft besitzt, baut Fähren, belädt diese mit Soldaten und setzt damit zu anderen Inseln über. *Age of Empires-* und *Anno 1602*-Fans hätten sich sicherlich Seekämpfe gewünscht, die ursprünglich tatsächlich vorgesehen waren und auch gut ins Konzept passen würden – versenkte Schiffe mit der dringenden Holzbretter-Lieferung brächten so manchen Gegner ins Straucheln.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Anno 1602	91%
Die Siedler 3	88%
Caesar 3	83%
Die Siedler 2 Gold	80%
Knights & Merchants	78%

Ganz oben ist die Luft am dünnsten: Die Spielbarkeit von Sunflowers' *Anno 1602* bleibt einsame Aufbau-Strategie-Spitze – kein anderes Programm bringt komplexe Wirtschaft und vorbildliche Präsentation dermaßen gekonnt unter einen Hut. Gerade in technologischer Hinsicht ist Blue Bytes *Die Siedler 3* mit seinen 3D-Gouraud-Shading-Landschaften und den richtungsweisenden Netzwerk- und Internet-Optionen aber schon eine Generation weiter und läßt damit sowohl den Vorgänger als auch das taktisch recht anspruchsvolle *Knights & Merchants* von TopWare Interactive hinter sich.

Alles auf einmal

Immer neue und bessere Einheiten, immer coolere und mächtigere Zaubersprüche, immer prächtigere Gebäude – Echtzeit-Strategie-Hits wie *StarCraft, Command & Conquer* oder *WarCraft 2* setzen in den Kampagnen voll auf diesen „Überraschungseffekt", um den Spieler zu belohnen und die Motivation anzuheizen. In *Die Siedler 3* haben Sie stattdessen ab der ersten Mission vollen Zugriff auf sämtliche Gebäude und Einheiten des jeweiligen Volkes. Ein allmähliches Konfrontieren mit Burgen, Kanonen, Schiffen und Zaubersprüchen hätte auch mehr Spielraum für abwechslungsreichere Missionen geboten. Denn die beschränken sich fast vollständig auf die Vernichtung aller oder einzelner Gegner, manchmal ergänzt um Zeitdruck der Sorte „bevor der Feind 70 Goldbarren angehäuft hat". Der Schwierigkeitsgrad der drei Kampagnen hängt vom jeweiligen Volk ab: Siedler 3-Neulinge beginnen mit den Römern, verfeinern ihre Strategien mit den Asiaten und landen schließlich bei den Ägyptern. Wie lange eine Mission dauert, bemißt sich nach der bereits vorhandenen Infrastruktur und der Stärke des Gegners; einige Römer-Szenarien lassen sich in weniger als 15 Minuten knacken, andere enden erst nach drei bis vier Stunden. Für alle drei Kampagnen dürfen Sie eine Gesamtspielzeit im deutlich dreistelligen Bereich einkalkulieren. An dieser Stelle noch eine gutgemeinte Warnung: Wenn Sie eine Mission geschafft haben und die darauffolgende zu einem späteren Zeitpunkt angehen möchten, sollten Sie unbedingt zu Beginn dieser Karte abspeichern. Grund: Das Programm merkt sich nicht, daß Sie den Auftrag erfolgreich abgeschlossen haben,

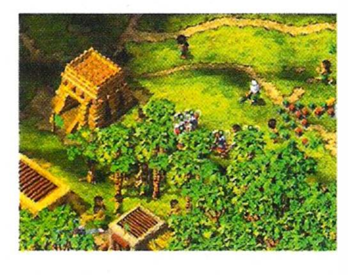


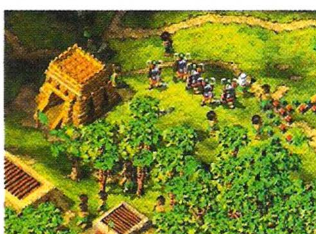
Am Kopfputz sollt Ihr sie erkennen: An den Helm-Quasten läßt sich der militärische Rang eines Soldaten ablesen, der durch „Mana" gesteigert wird.




Typischer Anfängerfehler: Wer zu viele Gebäude gleichzeitig in Auftrag gibt, muß unter Umständen lange auf Stein- und Bretter-Lieferungen warten.






Überraschung: In Wäldern lassen sich Ihre Soldaten prima vor neugierigen Blicken verstecken.

und bietet auch keine „Kampagne fortsetzen"-Funktion an. Zu den üblichen Ärgernissen gehört die Beschränkung auf gerade mal acht Spielstände; zum Laden muß erst das laufende Spiel unterbrochen und zum Hauptmenü zurückgekehrt werden – und das geht nur über die Stationen „Abschlußbericht" und „erneutes Briefing". Wer die 24 Missionen geschafft hat, klickt im Hauptmenü auf den Button „Einzelspieler-Modus" und wählt eine der sechs mitgelieferten Einzel- oder 24 Mehrspieler-Karten aus. Alternativ können Sie sich eine Zufallskarte generieren lassen, bei der Sie sich zwischen mehreren Kartengrößen haben. Durch die Option „Achsen spiegeln" schaffen Sie faire Ausgangsbedingungen für alle Teilnehmer. Wenn gerade keine Mitspieler zur Hand sind, können Sie auch den Computer beteiligen, dessen Stärke sich allerdings nicht einstellen läßt. Und was taugt die KI? Wenngleich die hartnäckigen Gegner diese Bezeichnung tatsächlich verdienen, geht deren Cleverness leider nicht soweit, daß sie eigenmächtig Schiffe chartern und bei Ihnen anlanden. Oder daß sie Ballisten, Kanonen und Schleudern bauen und damit Ihre Burgen bombardieren. Oder daß sie Ihre Katapulte angreifen, wenn diese mitten durchs Feindesland rollen.

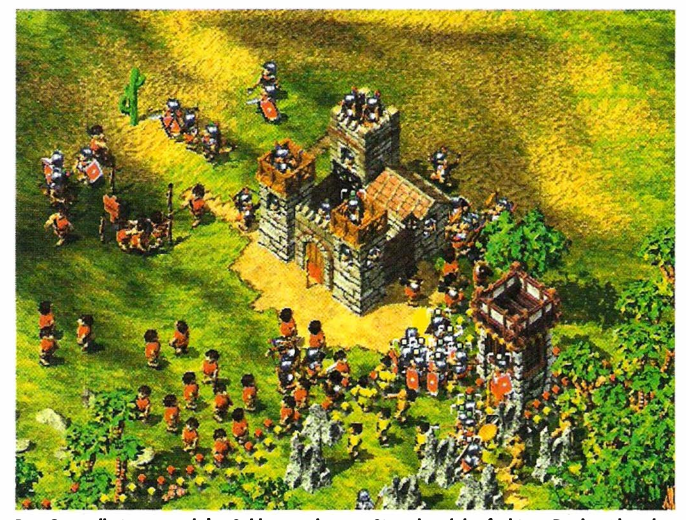
Das niedlichste Echtzeit-Strategie-Spiel aller Zeiten

Über 120 verschiedene Gebäude und 150 *Siedler*-Figuren wurden für das Programm gerendert und animiert. Trotz des gestrafften Gameplays bleibt dem Spieler genügend Zeit, um diesen putzigen Kerlchen beim geschäftigen Werkeln zuzuschauen, etwa wenn sie mit dem Schwein unter dem Arm zum Schlachter marschieren, sich mit überdimensionalen Fischen herumplagen oder Gebäude Zeile für Zeile hochmauern – zuerst das Gerüst, dann die Grundmauern, anschließend Türen, Fenster sowie das Dach. Wem das zu lange dauert, der kann zumindest im Einzelspieler-Modus per F12-Taste eine Minute Spielzeit überspringen; eine Beschleunigungsfunktion wie beim Vorgänger fehlt hingegen. Doch nicht alle Vorgänge sind so liebevoll animiert wie goldschmelzende, angelnde und brotbackende Siedler: Bedingt durch den fehlenden Schatten wirken vor allem Schiffe wie aufgeklebt. Aufsteigender Qualm beim Abreißen von Gebäuden sowie Waldbrände (einer der Zaubersprüche der Ägypter) sind im 2D-Stil gezeichnet und harmonieren daher nicht mit dem übrigen Render-Stil. Auch die Stege von Anlegestellen und Werften wollen nicht so recht zu den Küsten passen. Wenn Sie unterschwellig den Eindruck haben, daß es bei *Die Siedler 2* noch mehr „gewuselt" hat, dann könnte das an den Tieren liegen – diesmal tummeln sich weder Rehe noch Karnickel im Gehölz. Vermissen werden viele auch die Pausen-Animationen jener Träger, die gerade nix zu tun haben – wehmütig erinnert man sich an Jojospielende, schnarchende und zeitungslesende Siedler. Auch nach zig Stunden ausgiebigen Siedelns hat man noch so seine Probleme, einzelne Gebäude und Figuren auseinanderzuhalten und auf den ersten Blick zu identifizieren. Typische Beispiele dafür sind Schweinefarmen und Schlachtereien, Waffen- und Werkzeugschmieden sowie Bergwerke aller Art. Daß sich zum Beispiel Pioniere und Geologen zum Verwechseln ähnlich sehen, wurde durch eine Art „Suchfunktion" entschärft; ein Klick auf den entsprechenden Button und das Programm fahndet nach den Kerlen und markiert sie gleich.

Auf dem richtigen Weg

Wenn ein Computerspiele-Hersteller seinen Titel unter allen Umständen noch vor Weihnachten in die Kaufhaus-Regale bringen will, setzt er sich und seine Entwickler enormem Druck aus – Zeitdruck, der im Fall von *Die Siedler 3* zu einer Reihe an sich nebensächlicher, aber dennoch unschöner Bugs der Marke „Das hätt' nicht passieren dürfen" geführt hat. Dazu gehören unter anderem Briefings mit falschen Angaben; wer beispielsweise die dritte Mission der Römer-Kampagne gewinnen möchte, muß entgegen der Aufgabenstellung auch die „Piraten" besiegen. Weil dies bei Echtzeit-Strategie-Spielen nun wirklich nicht normal ist, muß man dem Team um Chefprogrammierer Volker Wertich jedoch hoch anrechnen, den Siedler-Figuren brauchbare Wegfindungs-Routinen verpaßt zu haben – Soldaten, Träger, Baumeister und Planierer wählen im allgemeinen den direkten, schnellsten Weg zum Ziel. Offensichtliche Probleme gibt es allerdings bei den Schiffen, die „ineinanderfahren" und sich daher nur mit Mühe einzeln selektieren lassen. Abgeladene Figuren an sehr schmalen Küstenstreifen sitzen zuweilen fest und können nur durch erneutes An-Bord-gehen aus ihrer


Ägyptische Priester können per Zauberspruch Waldbrände auslösen.


Den Gesundheitszustand der Soldaten erkennen Sie anhand der farbigen Punkte über den Soldaten; färbt sich der Punkt dunkelrot, wird es Zeit, den Soldaten zurückzuziehen und in einem Lazarett wieder kurieren zu lassen. Segnet einer der Siedler das Zeitliche, löst er sich nach einem letzten Ächzer, Quäker oder Seufzer in einer Staubwolke auf.

TESTCENTER — DIE SIEDLER 3

PRO & CONTRA





Liebevolle gerenderte Grafik und niedliche Animationen



Konkurrenzlose Mehrspieler-Features (Netzwerk, Siedler 3 Online)





Drei Völker mit deutlichen spielerischen und optischen Unterschieden

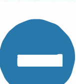




Enorme Spieltiefe durch Echtzeitkämpfe und „Wunder"



Kein „richtiger" Handel mit Verbündeten, sondern nur Warentransfer



Stromlinienförmige, eintönige Einzelspieler-Missionen



Zum Teil unausgereifte, unnötig komplizierte Steuerung



Dutzende kleiner Bugs und vermeidbarer Schönheitsfehler

IM VERGLEICH

	Kriterium	Anno 1602	Die Siedler 3	Die Siedler 2 Gold-Edition	Knights & Merchants
ALLGEMEINES	Interaktives Tutorial	Nein	Ja	Nein	Ja
	Mehrspieler-Modus	Max. vier Spieler (Netzwerk)	Max. 16 Spieler (Netzwerk, Internet)	Max. 2 Spieler (Splitscreen-Modus)	Max. 4 Spieler (Netzwerk)
	Missionen	20 + Endlosmodus	24 (3x8 Missionen)	2 Kampagnen à 10 Missionen + 130 Bonuskarten	20 (2x 10 Missionen)
	Karten-/Mission-Editor	Nein	Nein	Ja	Nein
	Spielgeschwindigkeiten	3	1	2	1
	Schwierigkeitsstufen	1	1	1	1
	Völker	-	Römer, Asiaten, Ägypter	Römer, Asiaten, Afrikaner, Wikinger	-
GRAFIK	3D-Landschaft	Nein	Ja	Ja	Ja
	3D-Karten-Support	Nein	Nein	Nein	Nein
	Auflösung 640x480	Ja	Ja	Ja	Nein
	Auflösung 800x600	Ja	Ja	Ja	Ja
	Auflösung 1.024x768	Ja	Ja	Ja	Ja
	Farbtiefe	256 Farben	65.000 Farben	65.000 Farben	256 Farben
	Perspektiven	4	1	1	1
	Zoomstufen	3	1	1	1
	Zwischensequenzen	12	Ca. 30	Nur Intro	Ca. 40
EINHEITEN	Militärische Einheiten	3	11	5	9
	Gebäude insgesamt	> 100	Ca. 120	> 120	24
	Gebäude-Typen	Ca. 75	Ca. 40	32	25
	Produkte	23	32	31	27
	Rohstoffe/Nahrungsmittel	9	11	9	10
	Endprodukte	11	19	20	15
	Baumaterialien	3	2	2	2
FEATURES	Beförderung der Soldaten	Nein	Ja	Ja	Nein
	Formationen	Ja	Nein	Nein	Ja
	Moral berücksichtigt	Nein	Nein	Nein	Nein
	Diplomatie	Ja	Nein	Nein	Nein
	Nebel des Krieges	Nein	Ja	Ja	Ja
	Handel	Ja	Nein (nur Warentransfer)	Nein	Nein
	Handelsrouten	Ja	Ja	Nein	Nein
	Kämpfe	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Indirekt	Echtzeit (C&C-Prinzip)
	Patrouillen	Ja	Ja	Nein	Nein
	Schiffe steuerbar?	Ja	Ja	Nein	-
	Seeschlachten	Ja	Nein	Nein	Nein

PERFORMANCE

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software 640x480	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar
Software 800x600	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar
Software 1.024x768	Geht nicht	Unspielbar	Flüssig	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar

Unspielbar · Flüssig · Spielbar · Geht nicht

INSTALLATION

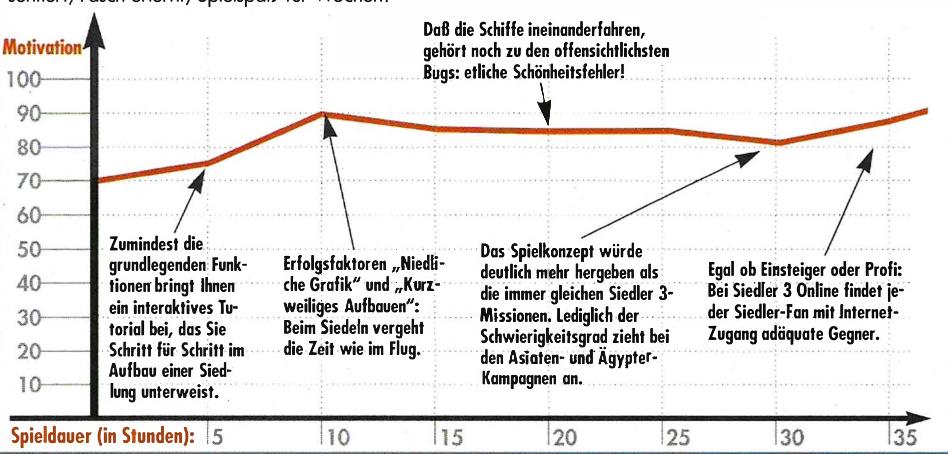
Ladezeiten gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Ladezeiten mit 244 MB:
GUT

Das Laden von Spielständen und Missionen nimmt unabhängig von der Konfiguration einige Sekunden in Anspruch.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wenn es ein Computerspiel gibt, das einen – einmal angefangen – für Stunden nicht mehr losläßt, dann handelt es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um Titel der *Siedler*-Reihe. Teil 3 macht da keine Ausnahme: Toll präsentiert, rasch erlernt, Spielspaß für Wochen.







Der Einsatz von Eseln lohnt sich nur im Mehrspieler-Modus: In diesem Fall genügt der Bau eines Marktplatzes, um Waren von und zu Verbündeten transportieren zu lassen.



Nach dem Einnehmen dieser Wachtürme werden die umliegenden Gebäude zerstört.

mißlichen Lage befreit werden; gleiches trifft auf manche abgeladenen Waren der Handelsschiffe zu, an die Ihre Träger nicht herankommen. Ab und zu werden Sie zudem dramatisch anwachsende Siedler-Knäuel an Bergkuppen bemerken, in denen sich immer mehr Träger „verfangen". Analog zu den C&C-Sammlern können auch den Siedler 3-Katapulten freistehende Bäume oder Steinhaufen zum Verhängnis werden.

Nachrichtensperre

Aus unerfindlichen Gründen wurden einige Features gestrichen, die sich in *Die Siedler 2* bewährt hatten; dazu gehört zum Beispiel das automatische Besetzen von militärischen Gebäuden in Grenznähe oder die äußerst nützliche Übersicht aller im Bau befindlichen oder bereits aufgestellter Gebäude eines Typs. Wie merkt man eigentlich, wenn ein Holzfäller nichts mehr zum Fällen hat? Durch Anklicken eines der vier aufblinkenden Buttons in der Menüleiste springen Sie direkt zu umkämpften Burgen, goldhaltigen Gebirgen und ausgebeuteten Minen. Welche Art von Nachrichten gemeldet werden und welche nicht, stellt man im Setup-Programm über den „Nachrichten-Level" ein. Dadurch vermeiden Sie beispielsweise, daß Sie über jeden Kohlefund separat informiert werden. Sehr elegant ist diese Lösung allerdings nicht, weil man bereits ab Level 2 von 10 nicht mehr darüber informiert wird, daß ein Holzfäller sämtliche Bäume in seiner Umgebung gerodet hat. Andererseits: Wer die Meldungen nicht sofort abruft, wird für sein Warten mit Unmengen von Infos belästigt, die größtenteils schon „verjährt" sind – beispielsweise dann, wenn die so dringend benötigte Steinmetz-Spitzhacke längst vom Werkzeugschmied hergestellt wurde. Sprachausgabe hätte das Problem gelöst, wird aber nur im Briefing eingesetzt. Die Sound-Effekte im Spiel beschränken sich auf Vogelgezwitscher sowie Säge-, Klopf- und Grunz-Geräusche.

Patch bereits in Vorbereitung

Der *Siedler 3*-Packung liegt neben zwei CD-ROMs ein Produktionsketten-Poster sowie ein kleines Handbuch bei; die eigentliche Dokumentation stellt eine Datei im HTML-Format dar, wie Sie es zum Beispiel vom Menü unserer Cover-CD-ROM kennen. *Siedler 3*-Grundwissen wird durch ein interaktives Tutorial vermittelt, das Sie fit für die Römer-Kampagne macht. *PC Games*-Stammleser sind bereits seit Monaten geistig darauf vorbereitet, daß dem Spiel kein Missions- oder Karten-Editor beiliegt, der erst für die Mission-CD-ROM (erscheint im Frühjahr) geplant ist. In Planung befindet sich auch ein erster Patch, den wir Ihnen – falls alles klappt – mit der nächsten Ausgabe anbieten können. Bereits auf der aktuellen *PC Games*-Cover-CD-ROM finden Sie die offizielle, voll spielbare Demo-Version, mit der sich *Die Siedler 3* vor dem Kauf unverbindlich ausprobieren läßt.

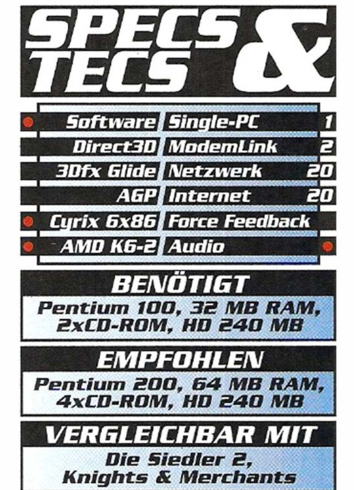
Petra Maueröder ■

STATEMENT

Blue Byte muß sich nicht vorwerfen lassen, die Eigenständigkeit ihrer *Siedler* auf dem Altar des „Massenmarktes" geopfert zu haben. Dennoch kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, daß das alte Spielprinzip unter dem Eindruck erfolgreicher Konkurrenzprodukte wie *Knights & Merchants* oder gar *WarCraft 2* glattgebügelt wurde. Wer nicht gerade Multiplayer-Spiele über die Telefonleitung führt, profitiert davon: Der langwierige Aufbau funktionierender der Siedlungen macht auch ohne Straßennetz Spaß. Bei eingehender Beschäftigung mit dem Spiel kann man sogar das strategische Element der Kämpfe entdecken. Einigen Fans der *Siedler* wird die dritte Inkarnation allzu stromlinienförmig erscheinen – dennoch ist *Siedler 3* über alle Zweifel erhaben. Der Flair der niedlichen, aber keineswegs kindlichen Landschaften und Dörfer sucht seinesgleichen und kann für lange Zeit über jeden vermeintlichen Mangel hinwegtrösten.

STATEMENT

Mehr Kampf, mehr Tempo, weniger Ressourcen-Management, kaum noch Logistik – es kam, wie es kommen mußte, wenn ein gemütliches Aufbau-Strategie-Spiel auf „mehr Spieler" getrimmt wird. Was Blue Byte aus dem ursprünglichen *Siedler*-Konzept gemacht hat, tendiert inzwischen deutlich in Richtung Echtzeit-Strategie à la *WarCraft 2* und ist mit dem harmlosen *Die Siedler 2* kaum noch zu vergleichen. Daß es nicht zum 90er gereicht hat, liegt an unspannenden Kampagnen und vielen, vielen „Der Patch wird's schon richten"-Unsorgfältigkeiten. Warum ist die Spielspaß-Wertung trotzdem um einiges hochprozentiger als der Reisschnaps, den die Asiaten produzieren? Aus gutem Grund: Das Aufbauen macht schlichtweg Spaß, die Spieltiefe ist immens, Optik und Mehrspieler-Features setzen Maßstäbe. Und mit der unverschämt niedlichen Grafik brechen die *Siedler* mal wieder alle Herzen: Wen die knuddeligen Kerlchen kalt lassen, der würde vermutlich auch Beagle-Welpen an Autobahnraststätten aussetzen – sowas Knuffiges hat's auf PC-Bildschirmen noch nicht gegeben. Wegen Spielen wie diesem wurde der „lange Winterabend" erfunden!



RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	90%
Sound	80%
Steuerung	80%
Multiplayer	85%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 80,-

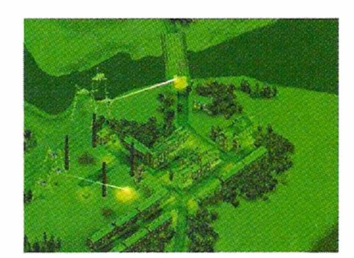
War of the Worlds

Mars Attacks!

Da die Rohstoffe auf dem Mars ausgehen, versuchen deren Bewohner, sich die Erde unter den Nagel zu reißen. Doch die Menschen geben ihren schönen blauen Planeten nicht auf und so entbrennt ein heißer „Krieg der Welten". Dieses filmerprobte Szenario begegnet Spielern jetzt in GTIs neuestem Strategie-Titel.

Vor 100 Jahren schockierte der Science-Fiction-Autor H. G. Wells die Öffentlichkeit mit dem Roman *War of the Worlds*. Noch schockierender war 40 Jahre später Orson Welles' Hörspiel, nach dessen Ausstrahlung sich viele Leute in ihren Kellern versteckten, um nicht von kleinen grünen Männchen einkassiert zu werden. 1978 inszenierte Jeff Wayne das gleichnamige Musical, dessen Musik auch in GTIs Echtzeit-Titel *Krieg der Welten* für wohlige Schauer sorgt.

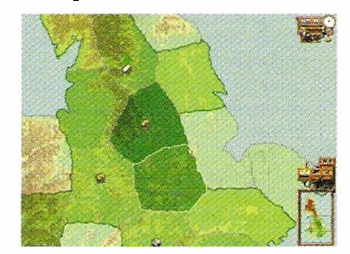
Zu Beginn können Sie wählen, ob Sie das Großbritannien der Jahrhundertwende lieber angreifen oder verteidigen wollen. Das ganze Land ist in 30 Sektoren unterteilt, von denen zunächst einer von den Aliens besetzt wird. Nehmen Sie Partei für die Menschen, so ist es Ihre Aufgabe, ein weiteres Vordringen der Eindringlinge zu verhindern. Auf Seite der Marsianer müssen Sie Ihre Basis mit Verteidigungsanlagen schützen und Fabriken zur Herstellung weiterer Einheiten produzieren. Insgesamt stehen zwölf Fahrzeuge zur Verfügung, von denen sich etwa die Hälfte zum Angriff eignet. Da jedoch mehrere Mars-Transporter in unterschiedlichen Sektoren landen, werden bereits einfache Aufklärer ganz Schottland erobern können. Die Kämpfe selbst werden in Echtzeit ausgetragen. Das Gelände ist aus einer isometrischen Perspektive leicht zu übersehen und bietet neben natürlichen Hindernissen wie Flüssen und Bergketten auch Ortschaften, die von den Aliens ebenfalls angegriffen werden können. Produktion, Ressourcen-Management sowie Entwicklung neuer Einheiten und Techniken werden über eine Gesamtkarte gesteuert. Fahrzeuge können hier beliebig zwischen den bereits eroberten Sektoren hin- und herbewegt werden. Um einen feindlichen Sektor anzugreifen, genügt es, die entsprechende Einheit anzuklicken und an den gewünschten Zielort zu schicken. Mittels eines Schubreglers kann man das Spieltempo einstellen. So ist es möglich, in aller Ruhe das Forschungsziel festzulegen und den nächsten Zug zu planen. Zwischendurch trudeln immer wieder Nachrichten ein, die über die Aktivitäten des Gegners oder den Entwicklungsstand der eigenen Produktion informieren. Sehr wichtig sind natürlich die strategische Langzeitplanung und die Kontrolle der rohstoffreichen Sektoren. Beispielsweise brauchen die Erdlinge Kohle und Öl, die Aliens hingegen sind auf Menschenblut für ihre Nahrungsmittelversorgung angewiesen.



Licht- und Rauch-Effekte wirken überzeugend in der 3D-gerenderten Landschaft.



Die Basis der Marsianer liegt in einem rot eingefärbten Sektor in Schottland.



Noch ist Mittelengland fest in Menschenhand. Aber wie lange noch?



Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Zu Beginn sind die Aliens deutlich im Vorteil: Drei einfache Mars-Aufklärer nehmen es locker mit zehn bis zwölf Panzern auf.

Grünstich

Die Grafik ist etwas eintönig. Zwar gibt es viele schöne Fachwerkhäuser und Wäldchen zu sehen, doch die 3D-gerenderte Landschaft bietet trotz einer Auflösung von bis zu 1.280x1.024 wenig Abwechslung – was natürlich den tatsächlichen Gegebenheiten in Großbritannien entspricht. Die Kampfszenen sind überzeugend. Besonders das Design der marsianischen Fahrzeuge entspricht ganz den originellen Beschreibungen in Wells' Roman.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Obwohl ich mir wenig von einem Strategie-Titel versprochen hatte, der den uralten „Krieg der Welten" jetzt auch auf meinem PC anzettelt, war ich doch angenehm überrascht. Zwar ist die Grafik auf der Echtzeitkarte höchstens Mittelklasse, doch Effekte wie Rauch, Nebel und Feuer wirken beinahe wirklichkeitsgetreu. Die anfängliche Überlegenheit der Marsianer wird nach einiger Zeit ausgeglichen und man kann sich auf spannende Kämpfe freuen. Leider gibt es bloß eine Karte, und im Multiplayer-Modus können maximal zwei Gegner gegeneinander antreten. Wer ein Spiel mit Langzeitmotivation sucht, sollte hiervon unbedingt die Finger lassen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	2
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

VERGLEICHBAR MIT
Command & Conquer

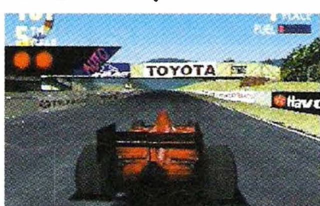
RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	62%
Sound	60%
Steuerung	67%
Multiplayer	64%
Spielspaß	**68%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rage/GTI
Preis	ca. DM 80,-

Newman/Haas



Newman/Haas ist ein solides Rennspiel.

Nach wenigen Spielminuten wird klar: *Newman/Haas Racing* ist eine Art amerikanisches Pendant zu *Formel 1 '97*, obwohl es von einem anderen Entwicklerteam programmiert wurde. Genauso wie beim großen Vorbild kann auch hier nicht von einer Simulation die Rede sein werden: *Newman/Haas Racing* ist ein kurzweiliges Rennspiel, das zwar einige Einstellungen am Fahrzeug erlaubt, aber dennoch weniger Tiefgang bietet als beispielsweise *Racing Simulation 2* – das gilt sowohl für das Setup als auch für das Fahrverhalten im Spiel. Generell macht sich schnell bemerkbar, daß es sich hier um eine Umsetzung von der Sony PlayStation handelt: Die Menüführung ist unnötig kompliziert und entspricht in puncto Präsentation nicht dem aktuellen Standard. Trotzdem macht es durchaus Spaß, ein paar Runden auf den knallengen Stadtkursen zu drehen, und sogar die in Deutschland oft belächelten Rundkurse haben es in sich. Hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang der angenehme Schwierigkeitsgrad, der selbst in der höchsten Stufe dem Spieler stets Erfolgserlebnisse gönnt: Mit ein wenig Gefühl für die jeweilige Strecke lassen sich die meisten Fahrer im Handumdrehen abhängen. Etwas ungewöhnlich sind die plötzlichen Wechsel der Kamera-Perspektive, sobald man einen gegnerischen Fahrer touchiert – das sorgt zwar für eine Fernsehähnliche Übertragung, in der Hektik läßt sich aber der begangene Fahrfehler noch schwieriger korrigieren. Wer ein kurzweiliges und weniger anspruchsvolles Rennspiel sucht, wird bei *Newman/Haas Racing* fündig. **(om)** ■

RANKING



INFO
Psygnosis, Rennspiel,
Preis: ca. DM 80,-

Fighter Pilot



In Rauch oder Nebel sinkt das Tempo.

Entfernt man von einer Flugsimulation jegliche Simulation, bleibt erwartungsgemäß nicht sehr viel übrig. Für ein kurzweiliges Spiel hätte es dennoch reichen können, wäre Electronic Arts nicht von einer ungeeigneten Basis ausgegangen. *Fighter Pilot* „simuliert" nämlich die Jäger und Bomber F-22, F/A-18, F-117 und Su-35, also modernste Jets mit jeder Menge Elektronik an Bord. Der Spieler muß sich daher auf die Auswahl des automatisch erfaßten Ziels und das Drücken des Feuerknopfes beschränken. Bei Entfernungen von mindestens drei Kilometern zum Ziel sind diese Tätigkeiten mit einem geringen Risiko verbunden, nur selten einmal muß man einer herannahenden Rakete ausweichen. Das Flugmodell ist so schlicht, daß selbst absolute Simulations-Neulinge sofort mit der Steuerung der Maschinen zurechtkommen. *Fighter Pilot* erweist sich als Kurzstreckenflug: Innerhalb eines Tages läßt sich die Kampagne mit ihren 24 Missionen problemlos durchspielen. Der Dogfight, der neben einer Rahmenhandlung für Laune sorgen könnte, bleibt fast ausnahmslos dem Multiplayer-Modus vorenthalten. Nur in einer einzigen Einzelspieler-Mission ist die MG die alleinige Waffe. Leider ist die Intelligenz des Computers derart lausig, daß selbst der Spielspaß auf der Strecke bleibt. Da im Multiplayer-Modus Fernwaffen verboten werden können, kommt es hier auf Umsicht und gute Reaktionen an – eigentlich genau das, was man sich auch vom Einzelspieler-Modus des kostengünstigen Spieles erhofft hätte. **(hw)** ■

RANKING



INFO
Electronic Arts, Action,
Preis: ca. DM 50,-



Powerslide

Fahrerflucht

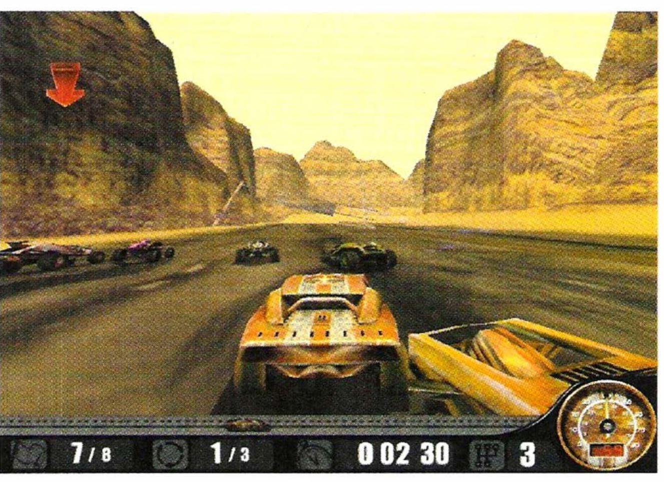
Die netten und belanglosen Rennspiele werden dank ausgereifter Programmiertechniken und leistungsfähiger Hardware immer hübscher. Aber profitiert auch der Spielspaß von den nahtlosen Texturen, den Spiegel-Effekten und dem 3D-Sound?

Zunächst mag man geneigt sein, diese Frage mit einem klaren Nein zu beantworten. GT Interactives *Powerslide* zeigt beispielsweise individuell ausgeleuchtete Fahrzeuge in nahezu fotorealistischen Landschaften, deren Detailvielfalt noch vor wenigen Monaten undenkbar gewesen wäre. Dennoch fährt sich ein Auto immer noch wie ein Auto – bestenfalls die Genauigkeit der Joystick-Abfrage steigt mit der vorhandenen Rechenleistung. Erst bei längerem Spielen zeigt sich, wie wertvoll die überaus ansehnliche Darstellung eigentlich ist. Einerseits versteht es *Powerslide*, die Geschwindigkeit hautnah zu vermitteln, andererseits werden die Entfernung und die Größe der diversen Hindernisse schneller erfaßbar als in vergleichbaren Rennspielen. Die Designer nutzten diesen Umstand weidlich aus: Vielfach in sich verschlungene Rennstrecken auf mehreren Ebenen halten den Fahrer auf Trab. Keine einzige längere Gerade kann ihm eine Verschnaufpause verschaffen und sogar in engen Kurven drohen noch Hindernisse. *Powerslide* gehört zu den Spielen, mit denen man problemlos eine Mittagspause mit Kurzweil füllen kann. Für mehr als die zehn Minuten, die für ein Rennen eingeplant werden müssen, reicht der Abwechslungsreichtum des Spiels leider nicht aus. Obwohl die Strecken sehr unterschiedlich gestaltet worden sind, fahren sie sich (bis auf zwei Ausnahmen) doch immer gleich: scharenweise Kurven, zu viele Schikanen, zahllose Hügel und ein paar Spitzkehren. Damit ist zwar der Streßfaktor enorm hoch, Neugierde auf weitere Strecken wird aber nicht erzeugt. Fünf der insgesamt neun Pisten werden durch das Gewinnen von vier Meisterschaften freigeschaltet, man muß die selben Strecken also immer und immer wieder fahren. Eine weitere Prämie für gewonnene Meisterschaften besteht in den sogenannten Cheats. Dies sind Waffen oder Power-Ups, die *Powerslide* zunehmend in ein Action-Spiel verwandeln. Die vom Computer gesteuerten Fahrer verwenden diese Cheats allerdings nicht, zum *Nice 2*-Konkurrenten kann *Powerslide* daher nicht aufsteigen. Das liegt nicht zuletzt auch an der Hintergrundmusik, denn etwas Unmelodiöseres ist in anderen Computerspielen nur schwer zu finden.

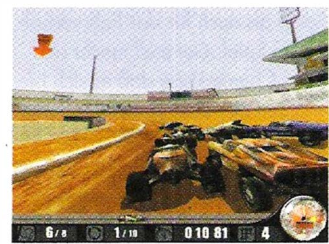
Harald Wagner ■

STATEMENT

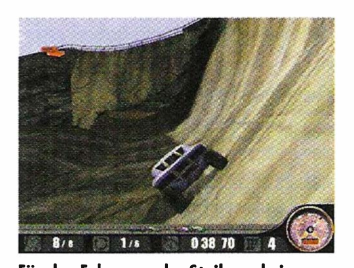
Die Grafik-Engine ist überaus schnell, erzeugt sehenswerte Grafiken und gibt dem Spieler dabei völlige Bewegungsfreiheit. Zusammen mit dem passablen Fahrmodell hätte GT Interactive die Grundlage für ein ansprechendes Rennspiel gehabt – das mangelhafte Strecken-Design und die eintönigen Meisterschaften schaffen es aber nicht, den Spieler bei der Stange zu halten. Als Dauerbeschäftigung ist Powerslide damit völlig ungeeignet – um sich schnell einmal abzureagieren oder dem Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, ist das Spiel aber wie geschaffen.



Die Texturen der dreidimensionalen Landschafts-Effekte scheinen sich nirgends zu wiederholen. Nur an den Stoßkanten erkennt man, daß hier kein Film gezeigt wird.



Auf der kurzen Rundstrecke zeigt sich die unterlegene Intelligenz der Computer-gesteuerten Fahrzeuge.



Für das Fahren an der Steilwand eines Dammes benötigt man trotz des schlichten Fahrmodells viel Gefühl.



Die Landschaftsobjekte werfen im Gegensatz zu den Fahrzeugen keinen Schatten.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1	
●	Direct3D	ModemLink	2	
●	3Dfx Glide	Netzwerk	12	
	AGP	Internet	12	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback		●
●	AMD K6-2	Audio		

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 90 MB

EMPFOHLEN
Pentium 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 260 MB

VERGLEICHBAR MIT
Dethkarz, P.O.D.

RANKING

Rennspiel	
Grafik	84%
Sound	34%
Steuerung	78%
Multiplayer	70%
Spielspaß	**68%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-

Excessive Speed



Die Effekte sind gelungen.

Codemasters bekommen einen Nebenbuhler: Nachdem das englische Unternehmen *Micro Machines* jahrelang ohne nennenswertes Konkurrenzumfeld vermarkten konnte, versucht Chaos Works nun mit *Excessive Speed* dagegenzuhalten. Das Spielprinzip ist klar: Aus der Vogelperspektive müssen Sie mit Miniatur-Fahrzeugen über verschlungene Pisten heizen. Dabei handelt es sich teilweise um realitätsnahe, teilweise aber auch um völlig frei erfundene Strecken – selbst unter Wasser darf hemmungslos Gas gegeben werden.
Um sich in den drei verschiedenen Spielmodi (Trackfighter, Grand Prix, Championship) gegen die anderen Piloten durchzusetzen, können Waffen in allen Variationen und Formen eingesetzt werden. Sehr beliebt sind – gerade mit mehreren Spielern an einem Bildschirm – die schwer zu umfahrenden Bomben und der martialische Raketenwerfer. Insgesamt stehen sieben Wagen und 14 Strecken zur Verfügung, die alle sehr liebevoll gezeichnet und mit zahlreichen Effekten versehen wurden. Außerdem verfügen die winzigen Renner über eine unterschiedlich starke Bodenhaftung, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. Dadurch kann *Excessive Speed* im Vergleich zu *Micro Machines* zunächst einige Punkte gut machen, letztlich spielt sich der Klassiker aber eine Spur besser und flüssiger. Wer jedoch auf der Suche nach einem unterhaltsamen Actionspiel ist und in *Micro Machines* schon jeden Quadratzentimenter kennt, kann bei diesem Spiel beruhigt zugreifen. (om) ■



Manhattan

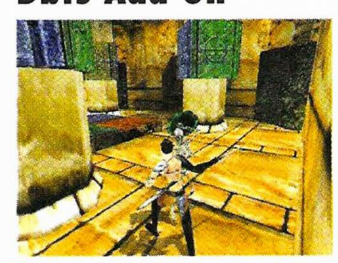


Hochstapler: Das Brettspiel ist besser.

Nicht verwandt und nicht verschwägert mit dem gleichnamigen und erfolgreichen Brettspiel: *Manhattan* erweitert das *SimCity*-Spielprinzip unter anderem um Aktien-, Immobilien- und krumme Geschäfte. Allein grafisch hätte das Programm mindestens zwei Jahre aufzuholen, die seit dem ähnlichen *Holiday Island* vergangen sind.
Qualitätsbewußte Städtebauer warten auf *SimCity 3000*. (pm) ■



DbtS Add-On



Grafische Neuerungen gibt es nicht.

Das Schwert des Schicksals – so der offizielle Untertitel der Zusatzdisk für *Die by the Sword* – bietet einige interessante Neuerungen für die Netzwerk-Option: Jetzt ist es möglich, die spannende neue Quest auch zu zweit in einem kooperativen Modus zu spielen. Vier neue Arenen und das makabre, aber dennoch reizvolle „Ogre Hockey" machen diese Expansion zum Pflichtkauf für alle Fans des Originals. (om) ■

RANKING

Spielspaß 78%

INFO

Interplay, Actionspiel, Preis ca. DM 40,-



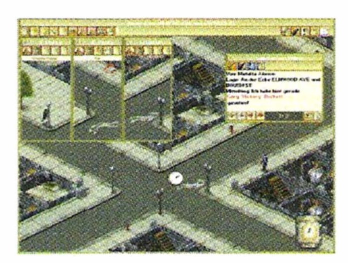
Gangsters – Organisiertes Verbrechen

Mit harten Bandagen

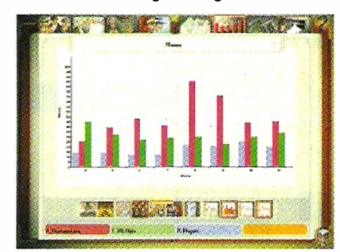
Das Geld liegt auf der Straße – man braucht nur die richtigen Leute, die es aufsammeln. Ob Erpressung, Mord oder gar Politik – kein Verbrechen kann so unanständig sein, daß man sich selbst die Hände schmutzig machen müßte. Eidos' Gangsters läßt den angehenden Ganoven schon einmal üben.

New Temperance ist eine blühende Stadt. Die Geschäfte gehen gut, die Polizei hat nicht viel zu tun und jeder vertraut seinem Nachbarn. In dieser Idylle versuchen vier Gangsterbosse, Fuß zu fassen. In dieser Stadt gibt es für gesetzlose Geschäftsleute nämlich viel zu tun: Schutzgeld, Raub und illegale Geschäfte gehören zu den leicht erschließbaren Einnahmequellen. Denen stehen allerdings beachtliche Ausgabemöglichkeiten gegenüber. Polizisten wollen ihren Teil vom Kuchen, Waffen und Fahrzeuge zehren kräftig an den Ersparnissen und die eigenen Leute bestehen ebenfalls auf ihrem monatlichen Gehalt. Trotz der 2.000 Geschäfte, 400 anheuerbaren Gangster und 2.000 Zivilisten wird die Stadt für die vier Gangster-Organisationen irgendwann zu eng. Der entstehende Konkurrenzkampf äußert sich nur in den harmlosesten Fällen in Schießereien auf offener Straße. Im Extremfall werden ganze Stadtviertel in Schutt und Asche gelegt. *Gangsters* ist ein rundenbasiertes Strategie-Spiel. Zu Beginn einer jeden Arbeitswoche teilt der Spieler seine Bandenmitglieder in „Capos" und normale Gangster auf und weist den einzelnen Banden ihre Aufgaben zu. Jeder Gangster besitzt Eigenschaften, die seine Tauglichkeit für bestimmte Aufgaben beschreiben. Ein besonders intelligenter Capo läßt beispielsweise nur diejenigen Untergebenen Schutzgelder erpressen, die besonders gut drohen können. Er ist auch für die Erstellung des Zeitplans und die Zuteilung von Waffen und Fahrzeugen zuständig. Die eigentliche Schwierigkeit besteht darin, aus den Optionen die erfolgreichsten herauszupicken. Dreizehn verschiedene Verbrechen kann man auf jedes einzelne Geschäft, auf Zeugen und auf Hunderte von Beamten anwenden. Nebenbei wollen auch noch der Buchhalter und der Anwalt beschäftigt werden. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt: Polizisten und Richter bestechen, Schnapsbrennereien errichten, Banken ausrauben, Radiosender und Zeitungen kontrollieren, gegnerische Bandenmitglieder entführen usw. – es gibt kaum etwas, was man in New Temperance nicht unternehmen könnte; selbst die Wahl zum Bürgermeister ist möglich. Nachdem die Planungsphase abgeschlossen ist, wechselt *Gangsters* in den Echtzeit-Modus. Hier kann man die simulierte Stadt beobachten und bei Bedarf seinen Untergebenen Befehle wie Eliminieren, Warten und Folgen geben. Eine Änderung der zuvor geplanten Strategie ist allerdings nicht mehr möglich. Die Oberfläche des Spiels ist bei genauer Betrachtung sehr logisch aufgebaut. Acht Registerkarten erlauben den Zugriff auf Gangster, Statistiken oder Zeitungsmeldungen. In den meisten Bereichen öffnen sich weitere Fenster sowie bis zu fünf Menüleisten, deren Inhalte von der aktuellen Situation abhängig sind. Zusätzlich unterscheiden einige Bereiche zwischen den Ereignissen der letzten Woche und den Planungen für die nächste Woche. Trotz des dicken Handbuches muß man eine gute Woche für das Kennenlernen aller Programm-Optionen einplanen, aber auch dann bleibt die Bedienung harte Arbeit.

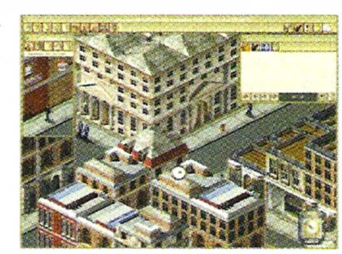
Harald Wagner ■



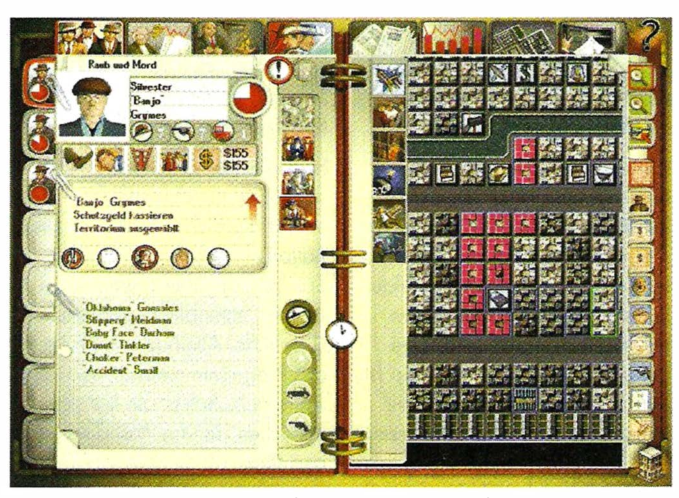
Meldungs- und Sichtfenster gaukeln in der Echtzeit-Phase Eingriffsmöglichkeiten vor.



Zu viele Männer bedeuten gerade in den ersten Wochen den sicheren Ruin.



Die sehenswerte Architektur verdeckt die Passanten und ist daher ausblendbar.



Der Schreibtisch vom Boss: Hier werden den einzelnen Capos die Untergebenen, die Aufträge und die Einsatzgebiete der nächsten Woche zugewiesen.

STATEMENT

Gangsters kann wirklich süchtig machen. Die unzähligen Möglichkeiten, Geld und Macht zu erlangen und wieder zu verlieren, suchen ihresgleichen. Die ausnehmend gut gestalteten Missionen und sogar das freie Spiel sorgen für monatelangen Spielspaß – vorausgesetzt, man hält sich selbst für einen wirklich zähen Burschen. Nicht, daß ich einen Verbesserungsvorschlag anbieten könnte, aber die Programm-Oberfläche birgt einen enormen Frustfaktor. Die über unzählige Fenster verteilten Schalter und Menüs bremsen den Spielablauf so sehr, daß man mehr als einmal mit dem Uninstall-Icon liebäugelt. Die innovative Spielidee ist aber einen PC Games-Award wert.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 123 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM
4xCD-ROM, HD 123 MB

VERGLEICHBAR MIT
-

RANKING

Strategie

Grafik	73%
Sound	75%
Steuerung	40%
Multiplayer	82%
Spielspaß	77%

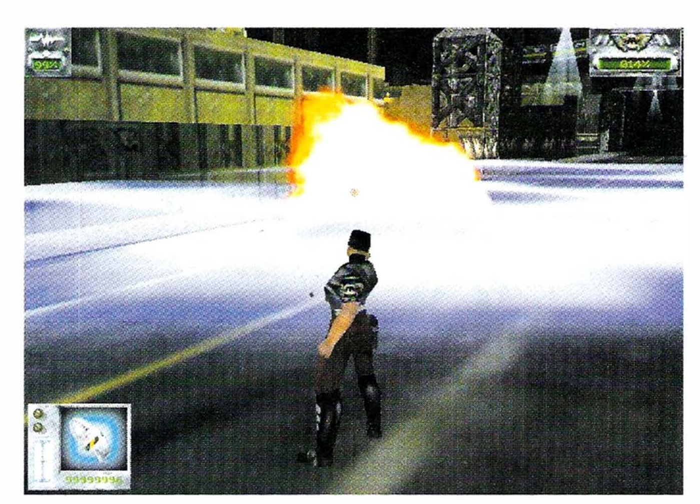
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM100,-



Metro-Police

Streichkonzert

Eine dicht bebaute Stadt, Autos, die sich an Verkehrsregeln halten, ein nur grob vorgezeichneter Handlungsablauf, Bewohner mit echter Persönlichkeit – die Ankündigungen von Virtual X-citement versprachen eine Revolution im Adventure-Genre. Selten lagen Anspruch und Wirklichkeit so weit auseinander.



Stimmungsvolle und bombastische Licht-Effekte sorgen für Atmosphäre, die ungelenken Bewegungen der Personen und Fahrzeuge machen sie wieder zunichte.

Jeff Conrad ist Polizist. Ein besonders unbedeutender, sonst müßte er nicht in dem tiefsten der unterirdischen Stadtteile arbeiten. Mit seiner Betäubungspistole ist er ständig auf der Jagd nach kleinen Ganoven – bis er eines Tages einer heißen Sache auf die Spur kommt. Eine neue Designerdroge, die innerhalb weniger Tage den stärksten Mann hinwegrafft, gelangt auf den Markt und verbreitet sich langsam, aber sicher in der gesamten Gesellschaft. Bis die Drogenküche ausgehoben und der Verantwortliche dingfest gemacht wird, vergehen 24 Missionen, in denen der Spieler Jeff Conrad durch die vier Stadtteile des futuristischen New York steuert.



Die zahlreichen Transportmittel sind in den kleinen Levels völlig nutzlos.



Die Charactere „beamen" sich an die Orte, an denen sie gebraucht werden.



In diesem Fenster konfrontiert man Zeugen mit den vorgegebenen Stichworten.

Die Grafik der etliche Monate alten Alpha-Version war zwar langsam, aber für 3D-Action-Adventures richtungsweisend. Die tropfenden Wasserrohre und funktionierenden Ampelsysteme, die Fenster mit räumlicher Tiefe und die beweglichen Kisten wurden mittlerweile aus dem Programm entfernt. Leider wurde die Darstellungsgeschwindigkeit dabei nicht erhöht, was in teilweise einstelligen Bildwiederholraten resultiert. Noch mehr Freude erzeugt die Sprachausgabe, für die offenbar besonders gelangweilte Laiensprecher herhalten mußten.

Metro-Police basiert auf einem extrem schlichten und veralteten Adventure-Konzept. Von Person A wird der Spieler zu Person B geschickt, die ihn an C verweist. Ist er bei der letzten Person angekommen, muß er sie verhaften oder erschießen. Im günstigsten Fall löst man zuvor am Ort B ein vorgegebenes Ereignis aus. So wird man beispielsweise von einer Frau zu einer Kneipe geschickt, wo man erfährt, daß gerade eben ein gefährlicher Mörder weggegangen ist. Kehrt man zu der Frau zurück, ist sie tot – ungeachtet der Tatsache, daß die gesamte Wegstrecke gut einzusehen ist, man sich schnellstmöglich bewegt hat und garantiert niemand auf der Straße unterwegs war.

Die unrealistisch kleine Stadt ist ohnehin praktisch menschenleer. Jede der fast unbeweglichen Personen hat mit der aktuellen Mission zu tun und muß irgendwann besucht werden. Das lineare Spielprinzip und die fehlenden Interaktionsmöglichkeiten machen während der ersten Einsätze noch leidlich Spaß. Etwa ab der fünften Mission wird aber deutlich, daß den Entwicklern die Phantasie ausgegangen ist. Nur noch durchschnittlich drei Orte sind zu besuchen, was selbst bei langsamen Spielern nicht mehr als zehn Minuten dauert. Die übereilte Fertigstellung sieht man *Metro-Police* auch an den gerade einmal zehn verschiedenen Gebäudetypen, den vier Autos (die zu schweben scheinen, aber immerhin fahrbar sind) und den völlig irrsinnigen Stadtplänen an: Straßen mit Aufzug oder eine Bahnlinie mit nur einem Bahnhof zeugen nicht gerade von gutem Level-Design. Überdies wurden Munitionskisten an völlig unlogischen Stellen, wie zum Beispiel dem Gefängnis-Innenhof, versteckt. Glücklicherweise merken die Inhaftierten nicht, daß das Tor ständig offen steht...

Harald Wagner ■

STATEMENT

Von dem versprochenen 3D-Action-Adventure mit interaktiven Charakteren und variablen Handlungssträngen wurde derart viel gestrichen, daß nur noch das 3D-Adventure übrigblieb. Hat man sich erst einmal an der passablen Grafik sattgesehen und die ersten, noch relativ umfangreichen Missionen bestanden, entdeckt man das Spielprinzip: überall hingehen, alles anklicken. Die strenge Linearität sorgt schon dafür, daß man keine Fehler macht und kein Ereignis verpaßt. Immerhin schön, daß man sich nicht allzu lange langweilen muß: Spätestens nach zwei Tagen sollten die 24 Missionen geschafft sein.

SPECS & TECS



Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 130 MB

VERGLEICHBAR MIT
Blade Runner

RANKING

Adventure	
Grafik	60%
Sound	22%
Steuerung	62%
Multiplayer	- %
Spielspaß	41%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virtual X-citement
Preis	ca. DM 90,-



Tomb Raider 3

Gut in Schuß

Vorhang auf zum dritten Akt! Eigentlich hatte Core Design, Heimat der gefragtesten Cyber-Berühmtheit aller Zeiten, vorgehabt, seinem Ziehkind Lara Croft mindestens ein Jahr Urlaub zu gewähren. Nachdem aber die Hysterie um die schöne Archäologin kein Ende nehmen will, schickt man sie nun doch pünktlich zum Jahresende auf eine weitere Reise rund um den Erdball – komplett mit neuem Outfit, neuen Features und vielen, vielen Kistenrätseln...

Lara Croft ist ohne Zweifel der erste virtuelle Popstar der Welt. Als sie 1996 im Erstlingswerk *Tomb Raider* quasi aus dem Nichts auftauchte, ahnten noch nicht einmal die Erfinder der Dame, was sie damit auslösen würden. Der Nachfolger *Tomb Raider 2* gehört heute zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten, wurde von Kritikern und Publikum einhellig bejubelt und verursachte eine Marketing- und Promotion-Welle, die damals wie heute ihresgleichen sucht. Lara Croft-Duschgels, -Badetücher, -Poster, -T-Shirts und, -Uhren, Auftritte in Werbespots, Videoclips und auf U2-Konzerten – schließlich in absehbarer Zeit der erste Kinofilm: Die Popularität der Dame kennt keine Grenzen. Mittlerweile geht das allerdings schon so weit, daß in diversen Online-Foren erste genervte Stimmen zu hören sind, die die permanente Medienpräsenz von Frau Croft nicht mehr so originell finden. Motto: „Ich kann die Frau nicht mehr sehen!" Ungeachtet dieser schwachen Proteste wird in den nächsten Wochen die mittlerweile dritte Folge der wegweisenden Action-Reihe folgen. *Tomb Raider 3 – Adventures of Lara Croft* wird das Werk mit voll ausgeschriebenem Titel heißen.

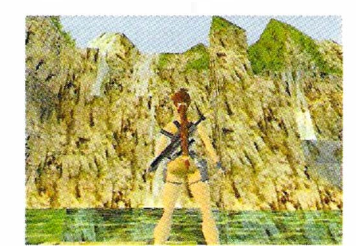
Die grafische Darstellung von Wasseroberflächen kann als besonders gelungen bezeichnet werden. Man kann sogar bis auf den Grund des Sees sehen und umherziehende Schwärme gefährlicher Piranhas beobachten.

Meteoriten-Jagd

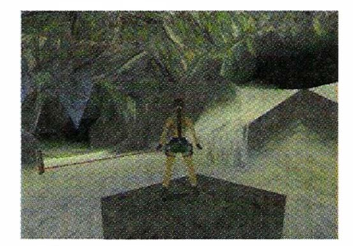
Die Story erinnert in Grundzügen an die Hintergrundgeschichte des zweiten Teils. Diesmal befindet sich die Heldin allerdings nicht auf der Suche nach einem alten chinesischen Dolch, sondern nach kostbarem Gut aus dem Weltraum. Vor vielen Millionen Jahren stürzte ein Meteorit auf die Erde, dessen Überreste später von Geologen in der Antarktis gefunden wurden. Als die Forscher die vier Teile des Steines zu Forschungszwecken nach Hause transportieren wollten, kamen sie auf der Rückreise unter mysteriösen Umständen ums Leben – nur einer der Wissenschaftler überlebte. Es folgt ein kurzer Zeitsprung: Ein weiterer Trupp erforscht das ewige Eis und stößt durch Zufall auf das Grab des mittlerweile verstorbenen Forschers. Dessen Inschrift liefert Hinweise auf die tatsächliche Existenz und den vermutlichen Verbleib der vier Einzelteile, nach denen natürlich sofort eine fieberhafte Jagd entbrennt. Zur gleichen Zeit befindet sich Lara in Indien auf der Suche nach einem Artefakt, das seinem Besitzer angeblich übermenschliche Fähigkeiten verleihen soll. Noch ahnt sie nicht, daß es sich bei dem Objekt der Begierde um ein Einzelteil des gesuchten Meteoriten handelt, der in seiner vollständigen Form tatsächlich magische Kräfte entfaltet. Er gestattet es seinem Besitzer nämlich, einen Blick in die Zukunft zu werfen! Als die Archäologin diesem Geheimnis auf die Spur kommt, ist sofort ihr Forscherinstinkt geweckt. Sie begibt sich auf die Suche nach den übrigen drei Teilen und damit gleichzeitig auf eine Reise, die sie quer durch Indien, zu trügerisch-friedlichen Stränden am Südpazifik und durch Wüstenlandschaften in Nevada führen wird. Doch auch die düsteren U-Bahn-Schächte Londons sind Schauplatz des Spektakels, bevor es schließlich in der eisigen Kulisse der Antarktis zum dramatischen Showdown kommt. Laras drittes Abenteuer hat einige spielerische Verbesserungen gegenüber den ersten Teilen vorzuweisen. Eine der wichtigsten Veränderungen betrifft die freie Auswahl der Spielabschnitte. Im Gegensatz zu den linear verlaufenden Vorgängern kann man sich in *Tomb Raider* den Ablauf der Expedition weitgehend frei aussuchen. Einzig Start- und Endpunkt sind vorgegeben. Man beginnt die Reise in jedem Fall in Indien; danach hat man die freie Wahl, ob man



Katzen gehen bekanntlich nicht ins Wasser. Dieser Bengali-Tiger wartet, bis Lara aus dem Tümpel tritt; vorher greift er nicht an.



Hinter den Wasserfällen liegt ein geheimer Durchgang verborgen. Nur – wie soll man dorthin kommen?



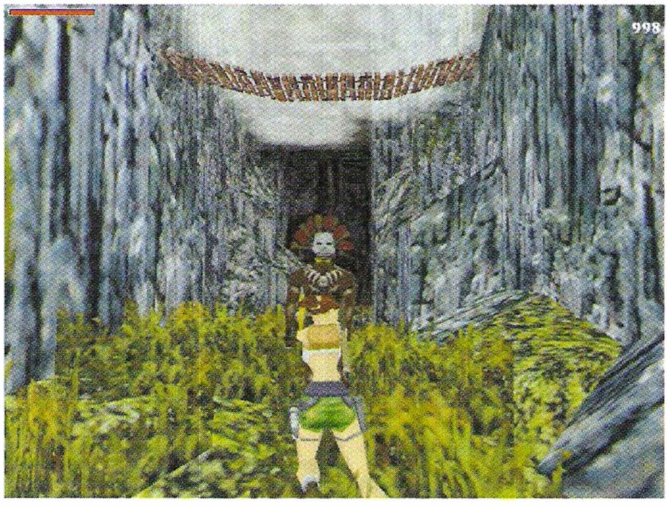
Die Wasserstrudel um Lara sind zu heftig – an Schwimmen ist nicht zu denken.



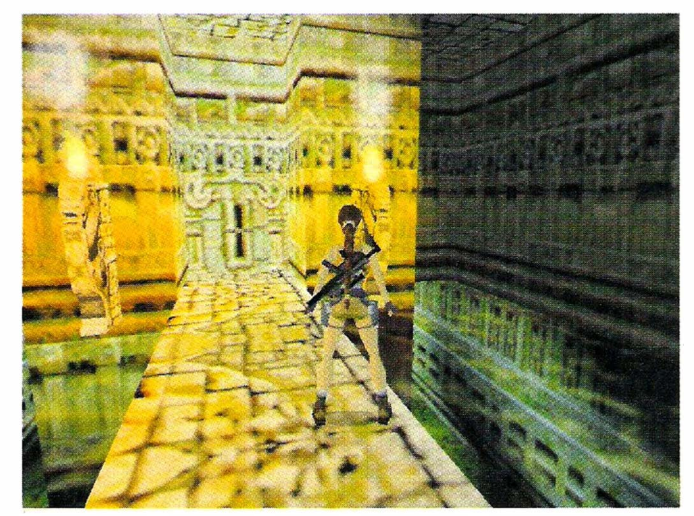
Auch in Tomb Raider 3 gibt es wieder reichlich Felsbrocken, die es zu verschieben und zu besteigen gilt.



Lara im hautengen schwarzen Lederdress. Wieder haben sich die Designer für ihre Cyber-Amazone zahlreiche interessante und modische Outfits ausgedacht.



Die Eingeborenen eines kleinen Dorfs am Südpazifik scheinen nicht sonderlich begeistert von Frau Crofts Besuch zu sein und greifen mit Speeren und Stöcken an.


Eines der wieder zahlreich vertretenen Schalter-Puzzles kündigt sich an. In diesem Tempel ist oft nicht ersichtlich, welcher Hebel welches Tor öffnet.


Im flackernden Schein des Feuers erscheinen plötzlich Steinblöcke in der Luft, die zu einem geheimen Raum führen. Nur wenige der Rätsel sind so originell wie dieses.

sich erst an kargen amerikanischen Wüstenlandschaften oder der regnerischen Tristesse Londons versuchen will. Erst wenn der Spieler die verbleibenden drei Teile des Artefakts aufgestöbert hat, wird der Weg ins ewige Eis freigegeben, wo das Abenteuer seinen Höhepunkt findet. Von der kargen Anzahl der 5 Schauplätze sollte man sich übrigens nicht täuschen lassen. Die Spielwelten sind stellenweise riesig; allein für die Bewältigung des Einführungslevels in Indien kann man (selbst als geübter Spieler) getrost gute drei Stunden einrechnen. Doch egal, welchen Einsatzort man danach als nächstes wählt, eines wird schnell klar – *Tomb Raider 3* ist mindestens so umfangreich ausgefallen wie der Vorgänger und ist noch dazu sehr, sehr schwer.
Unter anderem liegt dies daran, daß jede Spielwelt ihrerseits in Unterabschnitte aufgeteilt ist, die sich auf mindestens zwei verschiedene Arten lösen lassen. Einerseits erhöht dies natürlich die Wiederspielbarkeit von *Tomb Raider 3*. Andererseits zerbricht man sich an solchen Stellen oftmals den Kopf, welcher der Wege wohl der einfachere ist. Oft erweist sich nämlich die scheinbar simplere Lösung langfristig als die härtere. Wer sich auf den schwieriger erscheinenden Weg begibt, wird für seine Mühe schneller mit Medi-Packs, Munition

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Tomb Raider 3	90%
Tomb Raider 2 [2]	85%
Heretic 2	85%
Tomb Raider [1]	78%
O.D.T.	72%

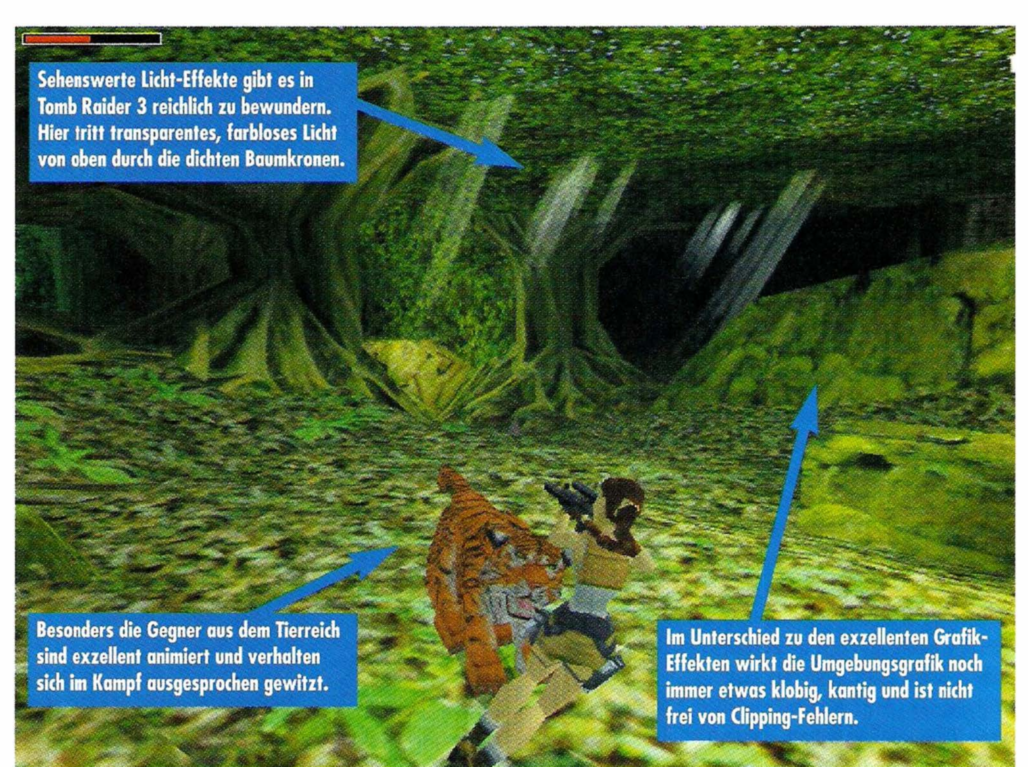
Lara Croft ist ein Original, deswegen vergleicht man sie natürlich am besten mit sich selbst. *Tomb Raider* ist mittlerweile grafisch wie spielerisch deutlich angestaubt, besonders im Vergleich mit dem bahnbrechenden zweiten Teil der Serie, der mit seiner ausgewogenen Action-Puzzle-Mixtur weiterhin exzellent ist. Qualitativ vergleichbar ist das ebenfalls diesen Monat getestete *Heretic 2*, das optisch allerdings die interessanteren Licht-Effekte bietet. Das klobig aussehende und monotonere *O.D.T.* bildet das Schlußlicht.

[1] Abgewertet, Test in Ausgabe 1/97
[2] Abgewertet, Test in Ausgabe 12/97

oder Health-Crystals belohnt. Diese grün schimmernden Kristalle sind ebenfalls eine neue Idee, die die Designer in ihr Werk eingebaut haben. Sie funktionieren ähnlich wie die bekannten Medi-Packs: Wenn Lara diese (frei in der Luft schwebenden) Steinchen einsammelt, erhöht sich automatisch ihre Lebensenergie um 50%.

Puzzle-Spiel

Auffallend ist auch, daß die Entwickler sehr viel stärker als im letzten Jahr auf eine hohe Rätseldichte geachtet haben. Der Anteil an Action-Sequenzen und Kämpfen mit schwer zu bezwingenden Endgegnern hat dagegen merklich abgenommen. Zwar hat man auch im dritten Teil mit allerhand Getier und einigen menschlichen Widersachern zu tun; sehr viel häufiger stößt man aber auf Situationen, in denen eher Laras Kopf als ihr ansehnliches Arsenal an Feuerwaffen zum Einsatz kommt. Die Puzzles beschränken sich auf die bewährten Zutaten. Es werden Kisten bzw. Steinblöcke verschoben und erklommen, abenteuerlichste Sprungkombinationen in der richtigen Reihenfolge absolviert – und vor allem gibt es wieder reichlich Hebel umzulegen und Schalter zu drücken. Ein wenig mehr Originalität hätte man schon erwarten

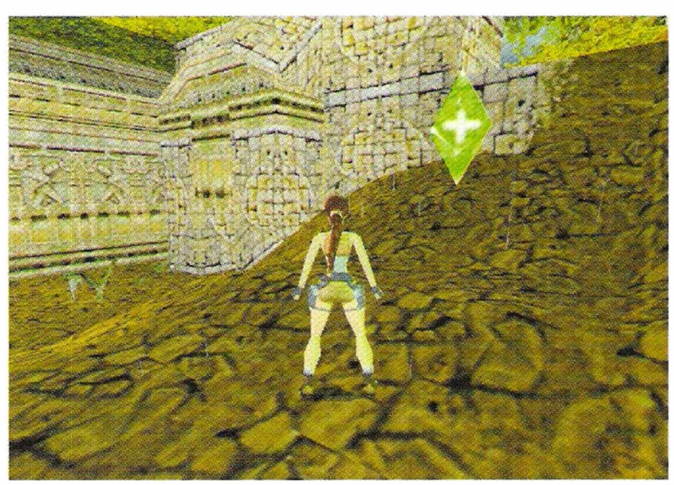

Sehenswerte Licht-Effekte gibt es in Tomb Raider 3 reichlich zu bewundern. Hier tritt transparentes, farbloses Licht von oben durch die dichten Baumkronen.

Besonders die Gegner aus dem Tierreich sind exzellent animiert und verhalten sich im Kampf ausgesprochen gewitzt.

Im Unterschied zu den exzellenten Grafik-Effekten wirkt die Umgebungsgrafik noch immer etwas klobig, kantig und ist nicht frei von Clipping-Fehlern.

können. Andererseits gelang es auch diesmal, aus altbekannten Elementen originelle Sequenzen zu schaffen. So steht Lara beispielsweise in einem Raum mit einem Wasserbecken, dessen Wände mit vier Löwenköpfen geschmückt sind. Im Wasser befinden sich drei Schalter, die, wenn sie in der richtigen Reihenfolge umgelegt werden, diese Steinköpfe aktivieren, welche daraufhin beginnen, Feuer zu speien. Im Rauch der Feuer erscheinen nun jeweils für Sekundenbruchteile Steinblöcke in der Luft, die vorher unsichtbar waren. Die Blöcke führen, wenn man in der richtigen Reihenfolge hinaufspringt, zu einem Raum, der wiederum einen Hebel beherbergt und so weiter. Leider sind nicht alle Puzzles so originell wie dieses; meist hetzt man wie gehabt durch enge Gänge, versucht, die richtigen Schalter im richtigen Moment zu betätigen, und verliert aufgrund der sehr großen Level-Designs fast zwangsweise irgendwann den Überblick. Spätestens wenn man zum dritten Mal die gleiche Umgebung abgelaufen ist, ohne den Hauch einer Ahnung zu haben, wie es weitergehen soll, stellt sich eine gewisse Frustration ein.

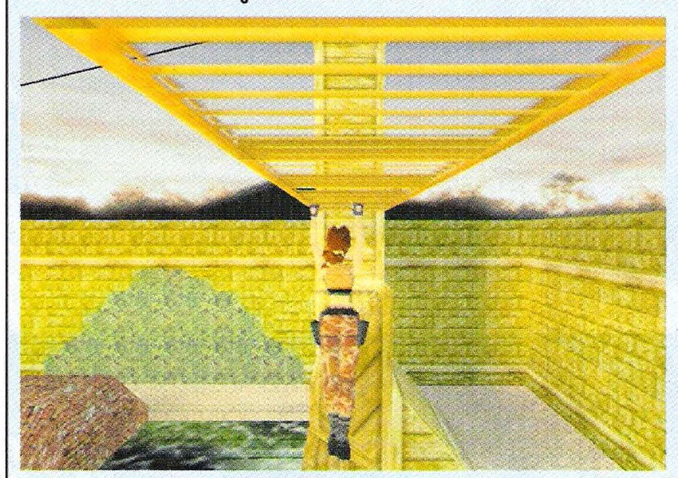
Auch dieses Jahr hat Frau Croft wieder verschiedene Vehikel zur Verfügung gestellt bekommen, die ihr oft hilfreich sein können. So wird sie in einem robusten Geländewagen durch die Gegend düsen, im Kanu Wildwasserfahrten veranstalten und auch eine Minen-Lore und ein kleines Unterwasser-Gefährt benutzen können. Viel wichtiger für den Spieler sind aber die neuen Bewegungsmöglichkeiten, die die Schöpfer ihrer Lara beigebracht haben. So kann die Dame sich jetzt auch an Hängeleitern, Seilen oder Gittern entlanghangeln oder in besonders brenzligen Situationen einen kurzen Sprint hinlegen, der sie nicht nur viel schneller aus Gefahrenzonen



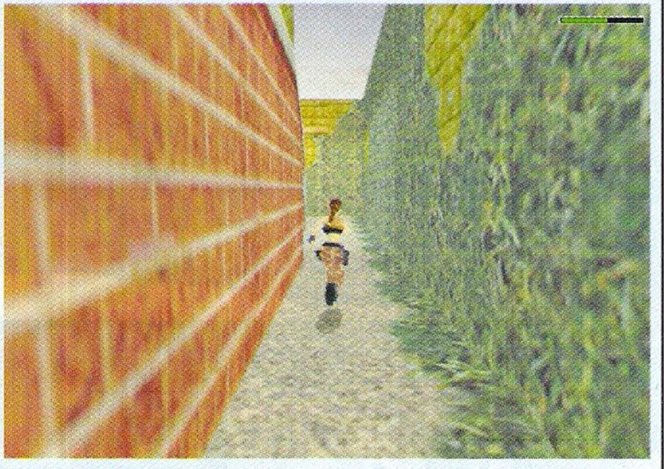
Ergänzend zu den üblichen kleinen und großen Medi-Packs liefert dieser leuchtendgrüne Kristall Lara bei Bedarf zusätzliche Lebensenergie.

SPORTSTUNDE

Die interessanteste Neuerung in Tomb Raider 3 sind mit Sicherheit die vier neuen Moves, die Lara Croft beherrscht und die hier im folgenden kurz vorgestellt werden.



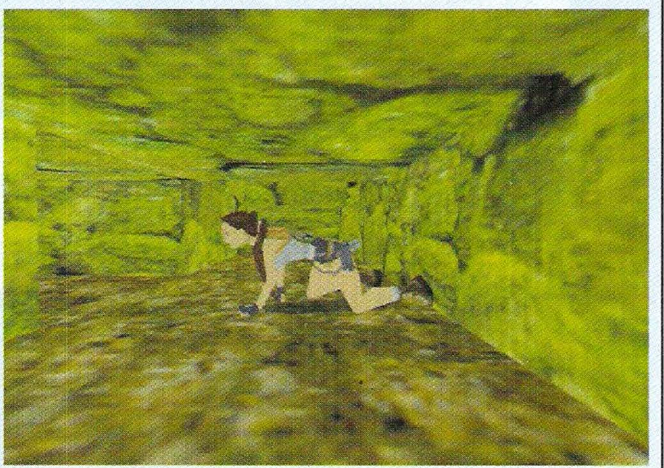
Lara kann jetzt auch Abhänge oder Schluchten überqueren, wenn sie die Gelegenheit hat, sich an einem Seil oder einem Gitter entlangzuhangeln. Nachteil: Im Falle eines Angriffs ist sie in dieser Position komplett wehrlos.



Um schnell vor herannahenden Felskugeln oder Stachelwänden zu flüchten, kann Lara für eine kurze Zeit sprinten. Neben dem Gewinn an Geschwindigkeit werden so auch sehr weite Sprünge möglich, die mit einem normalen Anlauf nicht zu bewältigen wären.



In der Hocke kann Lara beispielsweise Munition, Keycards oder Power-Ups aufnehmen, die in engen Schächten versteckt sind. Ansonsten ist diese Position allerdings leider relativ nutzlos, da Lara sich bei einem Angriff so nicht wehren kann.

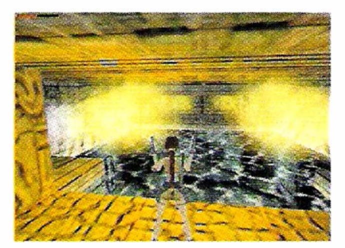


In Tunneln oder durch enge Gänge kann man Lara jetzt auch krabbeln lassen. Teilweise ist dies unerläßlich, um an wichtige Schlüssel oder Schalter zu kommen; allerdings wird die Heldin in diesem Modus sehr langsam.

herausbringt, sondern auch sehr weite Sprünge über Abgründe ermöglicht. Am häufigsten macht Lara allerdings Gebrauch von ihrer neu erworbenen Fähigkeit, in die Hocke zu gehen und durch enge Schächte zu kriechen. In dieser Position ist sie allerdings naturgemäß langsamer und auch nicht in der Lage, sich zu verteidigen. Andererseits ist diese Möglichkeit der Fortbewegung oft unerläßlich, um beispielsweise Räume unbemerkt auszukundschaften oder sich in einem Luftschacht Deckung zu verschaffen.

Schöner denn je

Viel wurde im Vorfeld der Veröffentlichung über die Grafik und die zu erwartenden Effekte geschrieben. Es besteht kein Zweifel: Laras drittes Abenteuer ist zumindest in optischer Hinsicht klar das reizvollste. Die Hauptdarstellerin selbst ist nicht nur äußerst hübsch anzusehen, sondern auch gewohnt perfekt animiert. Die neuen Moves reihen sich nahtlos in die bekannten Bewegungsabläufe ein. Außerdem haben die Designer der Archäologin einige neue modische Outfits entworfen, die die Dame noch interessanter erscheinen lassen: Ob in dunklen Tarnhosen mit knappem Oberteil oder hautengem schwarzen Catsuit – die Croft macht einfach immer eine gute Figur. Die Begeisterung über die geschmackvoll gestylte Heldin sollte den Blick aber nicht von den anderen grafischen Verbesserungen ablenken, denn das Entwicklerteam hat sich gerade in dieser Hinsicht besondere Mühe gegeben. Die einzelnen Schauplätze sind sehr abwechslungsreich und liebevoll-detailliert in Szene gesetzt. Während die Wüste von Nevada mit einzelnen Kakteen, weiten Sandflächen und bizarren Felsformationen karg und gespenstisch daherkommt, darf man sich in der vielfältigen Fauna Indiens mit versteckten Höhlen, Seen und exotischen Tieren an der dichten Atmosphäre erfreuen. Tückisch ist der in den Urwäldern immer wieder auftretende Treibsand, der äußerlich nur schwer zu erkennen ist. Gerät Lara durch einen Moment der Unachtsamkeit in ein solches Gebiet, sinkt sie bis zur Hüfte ein; jede falsche Bewegung kann für sie dann zum Verhängnis werden. Hier hilft nur eines: sehr langsam und vorsichtig zurück an Land waten, damit man nicht noch tiefer im Sumpf versinkt. Besonders eindrucksvoll ist außerdem die Darstellung von Seen und Wasseroberflächen. Ein fast perfekter Transparenz-Effekt ermöglicht den Blick unter die saubere Oberfläche; man kann sowohl Pflanzen als auch umherziehende Schwärme von Fischen beobachten. Beim Eintauchen spritzt das Wasser eindrucksvoll um die tauchende Heldin auf, um danach realistische Wellen zu werfen. Im weiteren Spielverlauf lassen sich fortwährend Details entdecken, die *Tomb Raider 3* zu einem optischen Leckerbissen machen. In der Kälte der Antarktis etwa kräuselt sich Laras Atem als kleine Nebelwolke und bei Schußwechseln rauchen die Pistolen, nachdem die Patro-



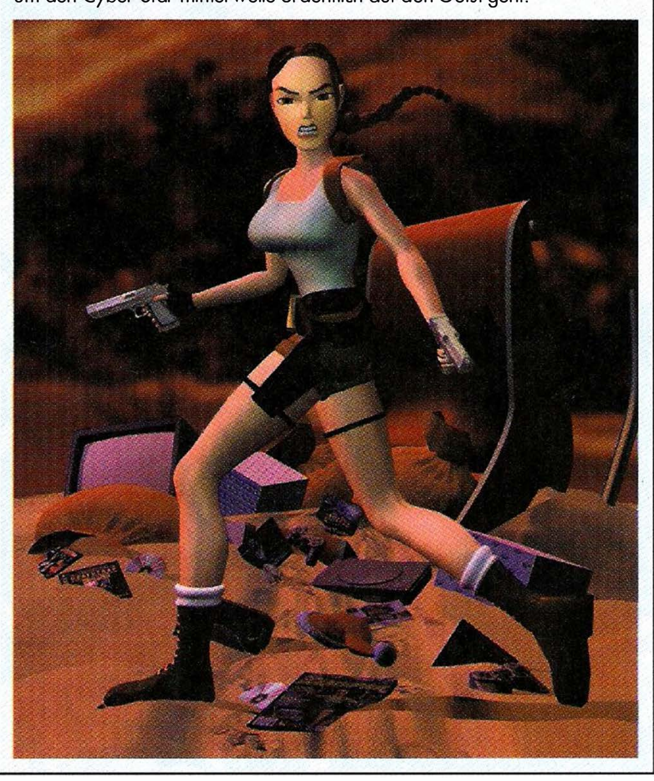
Die transparenten Licht-und Feuer-Effekte zählen zu den absoluten optischen Highlights des Spiels.

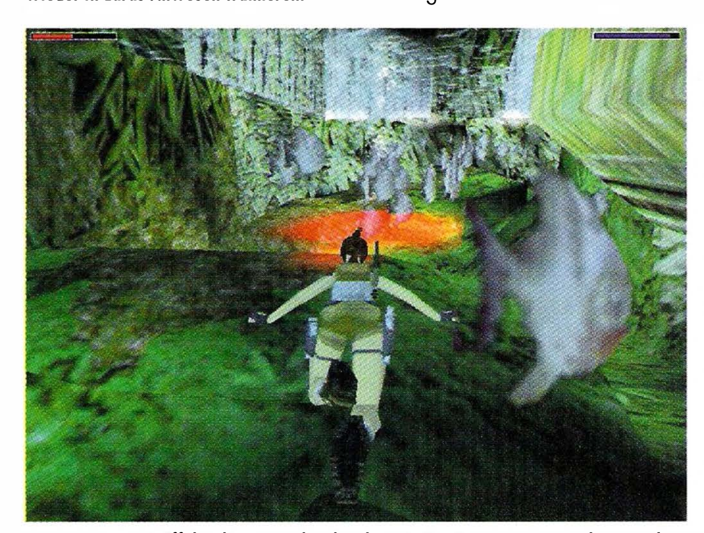


Vor dem Einstieg ins Abenteuer kann man wieder in Laras Anwesen trainieren.

MERCHANDISE-MONSTER

Der Rummel um Lara Croft wird auch im dritten Jahr kein Ende nehmen. Nach Auftritten im Ärzte-Video „Männer sind Schweine", Werbespots und demnächst dem ersten eigenen Kinofilm wird es im Zuge der Veröffentlichung von *Tomb Raider 3* nach dem letztjährigen Lara-Croft-Duschgel nun den ähnlich sinnvollen Lara-Piercing-Ring geben. Mit der gigantischen PR-Kampagne hat es sich die Dame bei einigen ihrer Anhänger allerdings verscherzt. Vermehrt sind Stimmen zu hören, denen der Rummel um den Cyber-Star mittlerweile ordentlich auf den Geist geht.





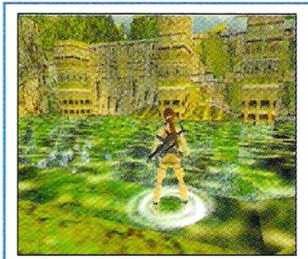
Die Unterwasser-Effekte können sich sehen lassen. Eine verzerrte Perspektive und transparente, farbige Licht-Effekte sorgen für authentische Atmosphäre.



Die indische Gottheit Shiva ist äußerst schwer zu bezwingen. Sobald sie beschossen wird, schließt sie ihre Arme wie einen Schutzpanzer zur Verteidigung um sich.

TESTCENTER — Tomb Raider 3

PRO & CONTRA

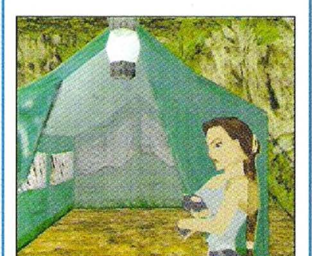



Neue, überarbeitete Grafik-Engine mit deutlich verbesserter Optik


Schönere Animationen und ausgefeiltere Intelligenz der Gegner


Weitgehend frei wählbarer Spielverlauf durch separate Levels.

+ Zahlreiche, eindrucksvolle Effekte mit farbigem und transparentem Licht



+ Charismatische Hauptdarstellerin mit eindeutigen Starqualitäten


Drei neue Fortbewegungsmöglichkeiten: Kriechen, Sprint und Hangeln


Levels sind variabel gestaltet und auf mehrere Arten lösbar


Kaum neue Ideen im Gameplay; Level-Design erinnert stark an Teil 2


Ausgesprochen hoher Schwierigkeitsgrad durch enorm viele Schalterrätsel

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo1	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
I 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig

*1 AGP-Version erst ab Pentium II lauffähig — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo1	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Intel i740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

*1 AGP-Version erst ab Pentium II lauffähig — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

AUSSTATTUNG

Anzahl der CDs: 1

Anzahl der Levels:
5 riesige Spielwelten, die ihrerseits in Unterabschnitte unterteilt sind

Anzahl der Gegner:
Unzählbare Menge sowohl tierischer als auch menschlicher Gegner

Schwierigkeitsgrade: 1

Speicherfunktion:
Jederzeit verfügbare, unbegrenzte Menge an Speicherplätzen

Reihenfolge der Levels:
Nicht linear, ausgenommen Startlevel und Finale

Installationsarten:
Tomb Raider 3 installiert die winzige Datenmenge von nicht einmal 3 MB auf der Festplatte; die Ladezeiten sind dementsprechend niedrig.

Neue Moves:
Drei neue Bewegungsarten sorgen für einen flexibleren Einsatz der Heldin

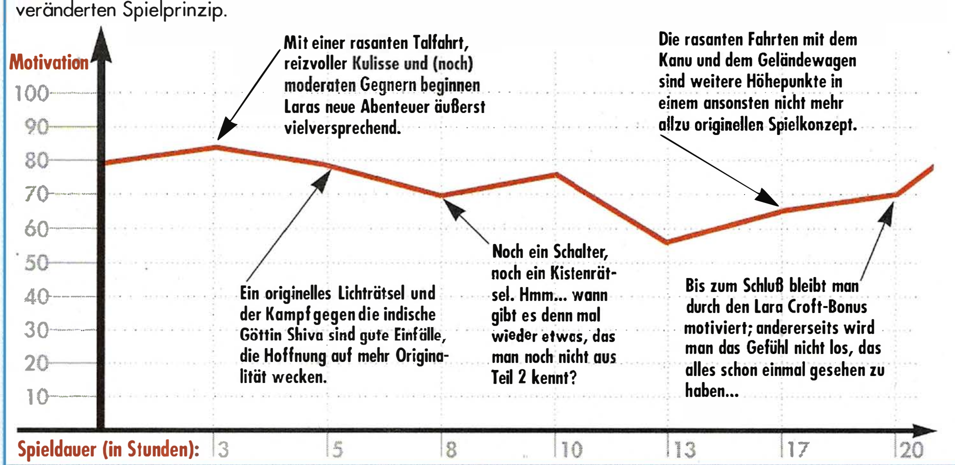
INSTALLATION

Tomb Raider 3 bietet nur eine Installationsgröße an. Gemessen wurde die Ladezeit mit einem 24x-CD-ROM-Laufwerk.

Ladezeiten mit 3 MB
Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Kaum ein anderes Spiel wird von der Fangemeinde so sehnsüchtig erwartet wie Laras neues Abenteuer. Die Motivation leidet allerdings nach einer Weile am hohen Schwierigkeitsgrad und dem allzu bekannten, kaum veränderten Spielprinzip.



STATEMENT

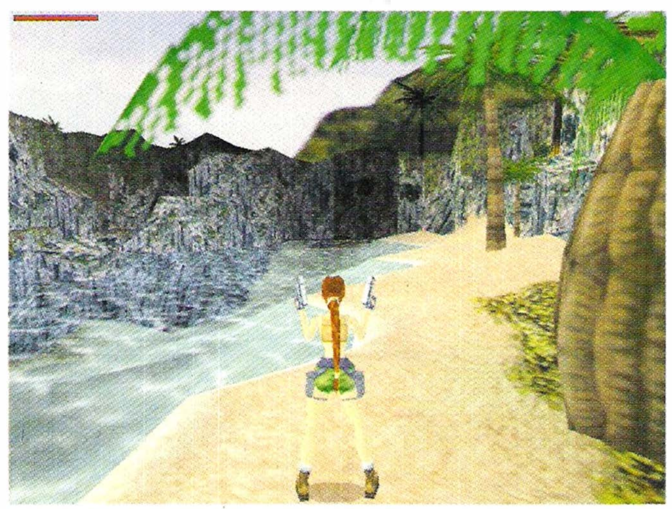
Auf den ersten Blick macht sich leichte Enttäuschung breit: Bis auf die Tatsache, daß Lara jetzt auch kriechen kann, hat sich im Vergleich zum zweiten Teil in spielerischer Hinsicht nichts geändert. Doch wider Erwarten packt die bewährte Mischung aus Action und Adventure einen dann doch, zumal der Kopf sehr viel stärker gefordert wird als der Finger am Abzug. Auch die Grafik kann sich sehen lassen; die zahlreichen Effekte machen den wahrscheinlichen Weihnachts-Hit ´98 zu einem wahren Augenschmaus. Wieso es auch für den dritten Teil immer noch nicht möglich war, die berühmt-berüchtigten Clipping-Fehler endlich auszumerzen, wird wohl ein ewiges Geheimnis von Core Design bleiben...

nenhülsen zu Boden gefallen sind. Einer der großen Schwachpunkte der beiden Vorgänger wurde endlich beseitigt: Die menschlichen Gegner, denen man von Zeit zu Zeit begegnet, sind nun viel glaubhafter animiert und wirken nicht mehr so hölzern und steif. Der vielleicht wichtigste Punkt in diesem Zusammenhang ist aber: Sie verhalten sich auch klüger!

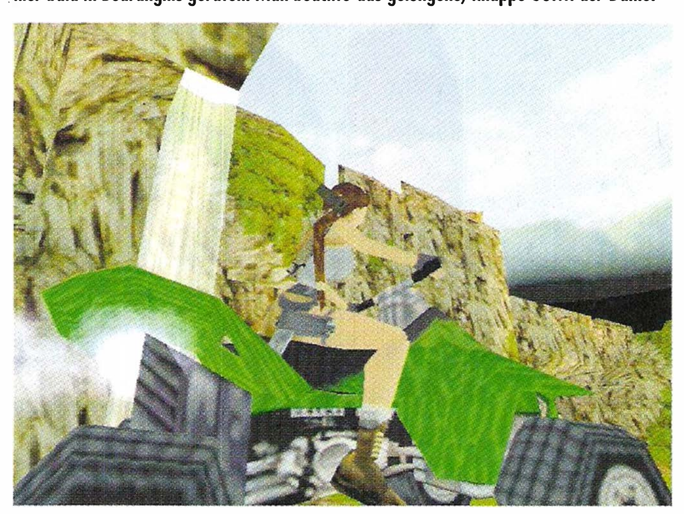
Club der Lara-Hasser

Viel Feind, viel Ehr'! Auch in *Tomb Raider 3* hat Lara Croft es wieder mit zahlreichen Konkurrenten und Gegnern zu tun, die ihr nach dem Leben trachten. Zum einen wäre da die vermeintlich friedliche Tierwelt: In Dschungel- und Waldgebieten gibt es neben den schon bekannten Tigern auch Kobras, die Laras Schüssen geschickt ausweichen. Wird die Ärmste von einem solchen Biest gebissen, sinkt ihre Lebensenergie auch nach dem Tod der Schlange rapide weiter ab. Heilung von der Vergiftung bringt nur ein eiligst eingeworfener Medi-Pack. Diese liegen zwar wie gewohnt an den unterschiedlichsten Stellen herum, werden ihr unter Umständen aber von flinken Äffchen weggeschnappt, die zu allem Übel auch nicht ganz abgeneigt scheinen, die Schöne mal ordentlich in die Wade zu beißen. Daneben gibt es noch Hunde, Piranhas und anderes Getier zu beseitigen. Die schon bekannten Dinosaurier aus dem zweiten Teil tauchen wieder auf und in der Wüste haben Aasgeier ein Hühnchen mit Frau Croft zu rupfen. Doch auch unter den Menschen gibt es viele, die Lara nicht wohlgesonnen sind. In London wird sie von dumpfen Skinhead-Schlägern verfolgt, die Wärter der Area 51 hetzen ihre Wachhunde auf sie und im Südpazifik wird sie von Eingeborenen gejagt – ganz zu schweigen von der indischen Gottheit Shiva, die in ihrem Tempel schon ungeduldig auf die Abenteurerin wartet. Letztendlich wird *Tomb Raider 3* die Fangemeinde wohl in zwei Lager spalten. Schon nach der Veröffentlichung der ersten Screenshots maulten einige Croft-Anhänger, daß es sich hierbei ja wohl um eine optisch aufpolierte Resteverwertung des zweiten Teils handle; zu wenig Neuerungen, keine wirklich konsequente Weiterentwicklung des Spielkonzepts sei zu erkennen. Einerseits muß man zugeben, daß da durchaus etwas Wahres dran ist; zwei neue Bewegungs-Modi und eine Handvoll noch nicht gesehener Gegner machen wirklich noch kein neues Spiel. Andererseits fällt dies, wenn die Geschichte erst einmal in Gang gekommen ist, kaum noch ins Gewicht. Gerade die altbekannten Zutaten und die bewährte Mixtur aus schneller Aktion, Sprung-Akrobatik und Rätseleinlagen garantieren spannende Unterhaltung für die kommenden Winterabende. Und was ist schon ein neues Spielkonzept, verglichen mit dem Wiedersehen mit einer alten Bekannten?

Andreas Sauerland ■



Die Idylle trügt. Auch wenn dieser Schauplatz eher zum Badeurlaub einlädt, wird Lara hier bald in Bedrängnis geraten. Man beachte das gelungene, knappe Outfit der Dame.



Dieser Jeep ist eines der Fahrzeuge, die Lara dieses Mal zur Verfügung stehen. Die Steuerung ist etwas problematisch, mit Übung läßt sich das Gefährt gut beherrschen.



Der Schauplatz am Südpazifik gehört mit seiner ausgesprochen malerischen Kulisse zu den optisch gelungensten Abschnitten im gesamten Spiel.

SPECS & TECS

● Software		Single-PC	1
● Direct3D		ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
● Cyrix 6x86		Force Feedback	
AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 3 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 3 MB

VERGLEICHBAR MIT
Heretic 2, Tomb Raider 2

RANKING

Action-Adventure

Grafik	80%
Sound	69%
Steuerung	80%
Multiplayer	– %
Spielspaß	**90%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 80,-

Asteroids



Explosionen sind die einzigen Highlights.

Wozu braucht denn ein Arcade-Titel aus der MItte der 80er Jahre eine 3D-Engine? Und wozu braucht die Welt des ausgehenden 20. Jahrhunderts ein Spiel, in dem eine Büroklammer auf Asteroiden schießt? Natürlich hätte auch niemand *Jedi Knight* vermißt, wenn es niemals erschienen wäre. Aber es ist da und alle freuen sich darüber. An *Asteroids* hat wohl niemand Freude. Denn hier lenkt man das vermeintliche Raumschiff durch einen exakt Bildschirmgroßen Weltraum und versucht, das herumfliegende Geröll zu meiden. Ist man nicht vorsichtig genug, wird man von einem Asteroiden gerammt und fliegt in die Luft. Natürlich können Sie auch pausenlos auf den FIRE-Knopf drücken und sich um die eigene Achse drehen. Dann wird alles, was Ihnen zu nahe kommt, in Stücke geschossen. Es besteht auch die Möglichkeit, sich durch einen Schild vor dem Geröll zu schützen. Das verbraucht jedoch tüchtig Energie, die man doch besser darauf verwenden sollte, sich mittels Hyperspeed in Sekundenbruchteilen von einem Punkt des Bildschirms zum nächsten zu bewegen. Musikalisch dürfen Sie sich an dem typischen Space-Gewaber und den genre-üblichen Sphärenklängen erfreuen, die selbst Jean-Michel Jarre stimmungsvoller hinbekommt.
Wer Filme wie *Mars braucht Frauen* mag und viel Zeit und jede Menge Geld zu vergeuden hat, liegt hier genau richtig. Alle anderen mögen sich doch bitte mal die Freeware *Asteroid Impact* anschauen: Da wird für lau ein Vielfaches an Spielspaß und Atmosphäre geboten. (pk) ■



INFO
Activision, Arcade,
Preis: ca. DM 60,-

Axis & Allies



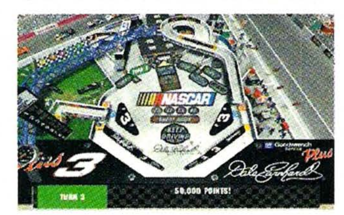
Axis & Allies ist grafisch unspektakulär.

Was wäre gewesen, wenn die Russen 1942 bis an den Rhein vorgestoßen wären oder die Japaner Alaska eingenommen hätten? Solche Fragen lassen sich vielleicht in der rundenbasierten Brettspiel-Umsetzung *Axis & Allies* beantworten. Zu Beginn entscheiden Sie sich entweder für die Alliierten (USA, GB, UdSSR) oder für die Achsenmächte. Übernehmen Sie die Rolle der Achsenmacht Japan, so sind Sie gemäß den historischen Tatsachen automatisch mit Deutschland verbündet. Einen Überblick erhalten Sie über eine Weltkarte, die wie im Brettspiel „Risiko" in einzelne Sektoren unterteilt ist. Diese werden entweder von den Alliierten, den Achsenmächten oder von neutralen Ländern kontrolliert. In drei Phasen dürfen Sie die Rüstungsproduktion, die Aufstellung Ihrer Truppen sowie die möglichen Angriffsziele auswählen. In einer vierten Phase laufen die Kämpfe nach dem Zufallsprinzip ab: Es wird gewürfelt und je nach Augenzahl haben Ihre Einheiten gewonnen oder verloren. Als Yakamoto, Oberbefehlshaber der japanischen Truppen, können Sie darauf hoffen, bald bis in die USA vorzudringen, da die computergesteuerten Gegner einen Fehler nach dem anderen machen. Bei der Ausarbeitung der Symbole für Panzer-, Infanterie- oder Bombereinheiten haben sich die Entwickler wenig Mühe gegeben, so daß die japanischen Panzer genauso aussehen wie die russischen. Trotz schwächelnder KI, fehlender grafischer Finessen und nur einer Zoom-Stufe macht der Hasbro-Titel Spaß und bietet besonders im Multiplayer-Modus eine Menge Kurzweil. (pk) ■

RANKING
Spielspaß 63%

INFO
Hasbro, Strategie,
Preis: ca. DM 80,-

3D Pinball: Nascar



Die Kugel macht beim Pitstop eine Pause.

Nascar Racing ist der neueste Flipper aus der berühmt-berüchtigten *3D Ultra Pinball*-Reihe von Sierra. Nachdem der letzte Teil der Serie, *The Lost Continent*, wegen der mittelprächtigen Qualität beim Publikum untergegangen ist, versucht man es nun mit dem zur Zeit beliebten Thema Autorennen. Während eines Spieldurchgangs bekommt man drei verschiedene Tische zu sehen: Man beginnt mit dem Qualifikations-Level, quasi einem kleinen Intro-Flipper zur Eingewöhnung. Nach kurzer Zeit wechselt das Geschehen dann zum Haupt-Tisch, auf dem ein Autorennen simuliert wird. Hier übernimmt man die Rolle eines Fahrers und versucht, durch gekonnten Umgang mit der Kugel das Rennen zu gewinnen. Trifft man Rampen oder Spinnern, verschaffen diese dem Spieler Vorsprung vor anderen teilnehmenden Wagen oder lassen ihn an Geschwindigkeit gewinnen. Zwischendurch taucht noch ein dritter Tisch auf, bei dem man mit dem selben Verfahren Reparaturen im Pitstop vornehmen lassen kann. *Nascar Racing* leidet an dem selben Problem wie sein Vorgänger: Eine witzige Idee wurde technisch fragwürdig umgesetzt.
Die Tische wirken trotz vieler einfallsreicher Zwischenanimationen karg; das Gameplay ist zu langsam und die Ballphysik irritierend ungenau.
Insgesamt taugt die neueste Sierra-Pinball-Simulation nur leidlich als nette Unterhaltung für zwischendurch. In Zeiten von Qualitätsflippern wie *Pro Pinball: Timeshock!* und *Big Race USA* erscheint dies allerdings nicht mehr zeitgemäß. (as) ■



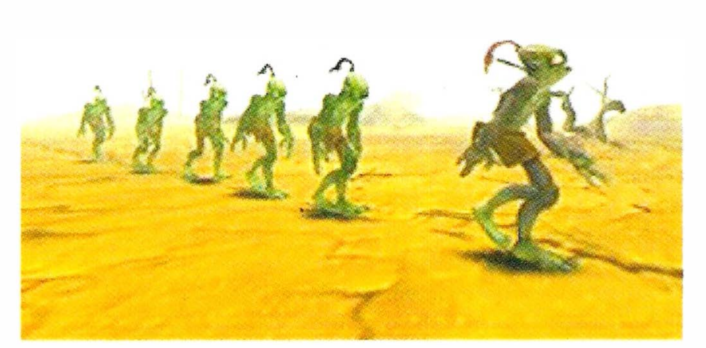
INFO
Sierra, Flipper,
Preis: ca. DM 80,-



Abe is back! Der häßliche, aber sympathische Sonderling hatte letztes Jahr in Oddworld seinen ersten Auftritt. Nun ist er zurück und versucht abermals, seine Landsleute, die Mudokons, vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren.

Oddworld – Abe's Exoddus

Zweitverwurstung



Die Cut-Scenes, die zwischen den Levels die Story weiterspinnen, sind exzellent und können es mühelos mit den Zwischensequenzen aus Heart Of Darkness aufnehmen.



Gibt Abe einen falschen Befehl, kann das Geschehen schnell in Chaos ausarten.



Welche Ehre! Abe wird für seine Verdienste vom Hohen Rat der Mudokons geadelt.

Die Rasse der Mudokons scheint vom Pech verfolgt. Letztes Jahr sollten sie noch von ihren Gegenspielern, den fiesen Sligs, zu Dosenfutter verarbeitet werden, was der grünhäutige Held Abe verhindern konnte. Dieses Mal kommt's noch ärger. Wieder werden die Fabelwesen von ihren Feinden gefangengehalten; aus ihren Knochen brauen sich die Sligs ein alkoholisches Getränk. Abes Aufgabe ist es, diesen Geschmacklosigkeiten Einhalt zu gebieten und seine Artgenossen aus den Fängen der Mudokon-Fresser zu befreien. Er tut dies, indem er sich durch unzählige Labyrinthe und Tunnel bewegt und gefangene Freunde zum Levelausgang geleitet. Hierzu steht ihm eine spezielle Spielsprache zur Verfügung, mit der er seinen Kollegen Befehle wie „Warte!", „Folge mir!" oder „Arbeite!" erteilen kann. Letzterer ist wichtig, da Abe auf seinem Weg die Hilfe der anderen Mudokons benötig,t um Türen zu öffnen oder Minen zu entschärfen. Ob die Artgenossen allerdings bereitwillig alles tun, was Abe ihnen sagt, steht auf einem anderen Blatt. Oft reagieren sie nämlich bockig und weigern sich schlichtweg, die Anweisungen auszuführen. An einigen Orten des Slig-Imperiums wird Lachgas in die Luft gepumpt. Wenn die Mudokons dies einatmen, ist ebenfalls Schluß mit dem Gehorsam. Stattdessen laufen sie um Abe herum und vollführen Albernheiten. In so einem Fall helfen nur noch drastische Maßnahmen. Unser Held knallt seinen Freunden einfach eine. Doch Vorsicht – bei mehreren Mudokons auf einmal entbrennt schnell eine Massenkeilerei, die dann schwer wieder gestoppt werden kann.

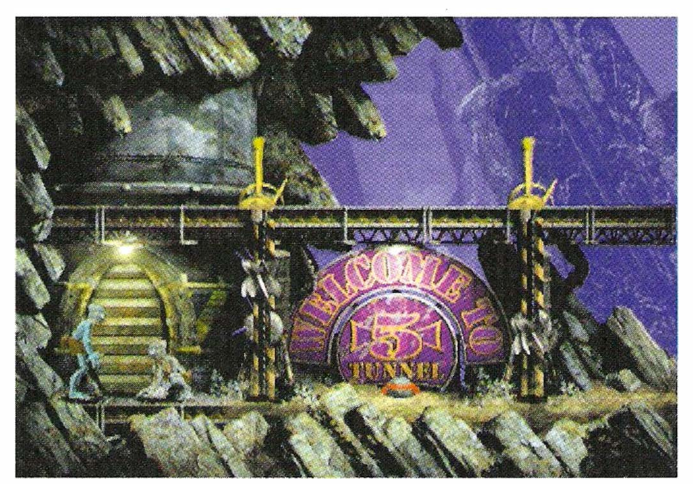
Auch die Sligs machen Abe bei der Rettung der Leidensgenossen das Leben schwer. Sie hetzen ihn mit Wachhunden, stellen Minen und Shredder auf und versuchen, ihn mit allen Mitteln an der Erfüllung seiner Aufgabe zu hindern. Da er während des Spiels keine Waffe benutzen kann, muß er sich auf andere Weise zur Wehr setzen. Mit einem Meditationsgesang ist es ihm möglich, sich in den Körper seines Gegners zu versetzen und diesen zu übernehmen – was aber auch nicht in allen Situationen nützlich ist. Obwohl *Oddworld 2* wie ein Actionspiel wirkt, bekommt es durch solche Features eher den Charakter eines Denkspiels.

Wer den ersten Teil der Genre-Mixtur gespielt hat, kann auch mit der Fortsetzung direkt loslegen, da es im Gameplay keine Veränderungen gibt. Alle anderen werden wohl eine Zeitlang brauchen, um sich an die Steuerung der Figur zu gewöhnen. Durch die Sprachbefehle und zusätzliche Handlungs-Optionen wie Rennen, Ducken, Benutzen usw. sind mehr als zehn Tasten auf dem Keyboard belegt.

Andras Sauerland ■

STATEMENT

Obwohl die 2D-Grafik veraltet erscheint und das Spielprinzip aus dem ersten Teil unverändert übernommen wurde, muß ich zugeben: Schon seit der ersten Folge der Mudokon-Saga bin ich ein großer Abe-Fan. Die Mischung aus schwarzem Humor, einfallsreichen Puzzles und rasanten Jump&Run-Einlagen fesselt von der ersten Minute an. Die Cut-Scenes sind grandios und voller abgründiger Gags. Der nächste Teil ist übrigens schon in der Mache – und diesmal haben die Entwickler ein komplett anderes Spielprinzip versprochen!



Viele der Fallen und Puzzle-Elemente sind Kennern schon aus dem ersten Teil bekannt.

SPECS & TECS

● Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86		Force Feedback	
● AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 120, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, 100 MB

VERGLEICHBAR MIT
Oddworld, Heart Of Darkness

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	75%
Sound	79%
Steuerung	74%
Multiplayer	- %
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 80,-



Madtrax



Die Kurse sehen zwar gut aus, sind aber wenig herausfordernd. Das Streckendesign ist zu eintönig.

Was genau an *Mad Trax* so mad– also verrückt– sein soll, wissen wohl nur die Entwickler selbst. Bei dem Spiel handelt es sich um eine Action-orientierte Rennfahrt im futuristischen Look, die sehr Arcadelastig ausgefallen ist. Kein Tuning, keine Voreinstellungen – einfach den Fuß aufs Gaspedal und los geht´s...

Das Rennen findet auf verwinkelten, kurvigen Strecken statt, die in einem futuristisch-düsteren Look gehalten sind. Hin und wieder kann man mit seinem abenteuerlich designten Flitzer Power-Ups aufnehmen, die entweder die Geschwindigkeit des Gefährts nochmals steigern oder die Bordkanone aktivieren. Mit dieser kann man unliebsame Gegner dann problemlos aus dem Weg räumen. So weit, so gut – das Problem ist nur, daß niemand den Programmierern gesagt hat, daß dieses Konzept so neu nicht ist. *Mad Trax* zeigt an keiner Stelle im Spiel Originalität oder eigene Impulse. Etwas *WipEout* hier, ein bißchen *Powerslide* da, eine Extraportion Licht-und Grafik-Effekte drauf – fertig ist der Millionenhit? Leider nicht, denn spielerisch bleibt einiges auf der Strecke. Das Fahrverhalten der Space-Vehikel ist stellenweise dermaßen abstrus, daß man dies auch nicht mit dem Science Fiction-Hintergrund entschuldigen kann. Auch die Rennstrecken, so eindrucksvoll sie auf den ersten Blick auch erscheinen, sind viel zu monoton gestaltet, um langfristig motivieren zu können. Wer auf futuristische Rennspiele steht, sollte eher zu *Dethkarz* oder *Powerslide* greifen. (as) ■

RANKING

Spielspaß 47%

INFO

Project2, Rennspiel, Preis: ca. DM 80,-

Centipede



Mit einer Dose Insektenspray ließe sich die Situation natürlich schneller in den Griff kriegen.

Schon wieder ein Remake aus den 80ern! Nach *Asteroids* und *Lode Runner 2* hat sich jetzt Hasbro Interactive daran gemacht, den alten Atari-Klassiker *Centipede* gehörig zu entstauben. Das ursprüngliche Spielprinzip wurde beibehalten: Mit einem kleinen Gefährt düst man durch einen Insektenwald und zerschießt einen bösen Tausendfüßler, der sich vom oberen Bildrand langsam hinunterschlängelt. Dabei weicht man Spinnen und anderem Krabbelgetier aus und sammelt Power-Ups auf.

In den 90er Jahren spielt sich das Ganze natürlich nicht mehr in einer flachen 2D-Sicht ab, sondern erstrahlt in knallbuntem 3D-Look. Auch das Level-Design hat sich geändert. In jedem Spielabschnitt gilt es nun, unterschiedliche Aufträge zu erfüllen. So müssen Gebäude vor den ekligen Insekten verteidigt oder unschuldige Zwergwesen gerettet werden. Die über 30 Missionen erstrecken sich über 5 verschiedene Welten, in denen es zusätzlich zu den Kleintier-Angriffen auch von Fallen und Abgründen wimmelt, in die man mit seinem zerbrechlichen Gefährt nicht fallen sollte. In besonders brenzligen Situationen stehen einem noch diverse Extrawaffen mit verbesserter Schußkraft oder Power-Ups zur Verfügung, mit denen man das Vehikel auch fliegen oder hüpfen lassen kann. Leider erscheint die Grafik trotz 3D-Unterstützung nicht mehr zeitgemäß; für Freunde netter, kurzweiliger Arcade-Action könnte sich ein Blick auf den Insekten-Shooter trotzdem lohnen. (as) ■



Spielspaß 54%

INFO

Hasbro, Action, Preis: ca. DM 80,-

In der NBA tobt der Machtkampf. Die Spieler wollen mehr Geld, die Teams wollen weniger zahlen. Resultat: „Aussperrung" der Spieler aus der Liga und langatmige Verhandlungsrunden. EA Sports reibt sich den Hände, denn NBA Live 99 scheint die einzige Alternative in der Basketball-losen Zeit zu sein.

NBA Live 99
Vorsprung



Grafisch hat NBA Live 99 den größten Sprung gemacht. FIFA 99 und NHL 99 haben in Bezug auf den Detailgrad und die Spiegel- und Licht-Effekte das Nachsehen.



Wer ist bitte „Player"? Michael Jordan ist auch in NBA Live 99 nicht dabei.



Die Wiederholungsfunktion setzt im Sportbereich neue Maßstäbe.

Daß *NBA Live 99* nicht nur wegen der aktuellen Situation in Amerika ein sicherer Kauf für Freunde ausgefeilter Sportspiele ist, bestimmt schon die Tradition. Neben *NHL* ist *NBA Live* schon immer das Sportspiel gewesen, das für technologische Quantensprünge gesorgt hat – und so ist es auch diesmal. Grafisch ist das Produkt über jeden Zweifel erhaben, denn EA Sports beweist einmal mehr, daß Motion Capturing nicht gleich Motion Capturing ist und Steigerungen in Bezug auf Qualität und Quantität noch möglich sind. Betrachtet man alleine die Ausgestaltung der einzelnen Spieler inklusive der verschiedenen Gesichtszüge, so läßt sich sogar sagen, daß *NBA Live 99* seinen beiden Mitbewerbern *FIFA 99* und *NHL 99* deutlich überlegen ist. Während bei *NHL 99* die Gesichter teilweise aufgesetzt wirken und bei *FIFA 99* kaum vorhanden sind, machen sie bei *NBA Live 99* stets einen ausgefeilten, liebevoll gestalteten Eindruck. Hier hat sich die Grafik-Abteilung mächtig ins Zeug gelegt. Besonders gut zur Geltung kommen diese Details in der Wiederholung, die in puncto Optionsvielfalt kaum zu übertreffen ist und neue Maßstäbe für Sportspiele setzt.
Die Soundkulisse sorgt für eine ausgezeichnete Atmosphäre, denn vor allem gegen Ende des Spiels quietschen die Fans und brüllen die Spieler bei einem wichtigen Turnover oder Korberfolg. Die Sprachausgabe hält sich bei *NBA Live 99* – im Gegensatz zu *FIFA 99* – angenehm im Hintergrund und wiederholt sich nur selten.
Spielerisch hat sich *NBA Live 99* nicht grundlegend verändert, letztlich spielt es sich aber eine Spur flüssiger als der Vorgänger, was einerseits an der aufgebohrten Engine, andererseits an der verbesserten Motion Capturing-Technik liegt.

Keine grundlegenden Veränderungen

Die Übergänge zwischen einzelnen Aktionen (z. B. Ballannahme mit anschließendem Korbwurf) wurden geschmeidiger, der Spielfluß kommt zu keinem Zeitpunkt ins Stocken bzw. man hat stets den Eindruck, die absolute Kontrolle über seinen Spieler zu haben. Dieses Gefühl wird zum größten Teil vom neuen Paßsystem erzeugt, mit dem sich der Ball noch gezielter an den gewünschten Spieler abgeben läßt – auch über größere Entfernung.

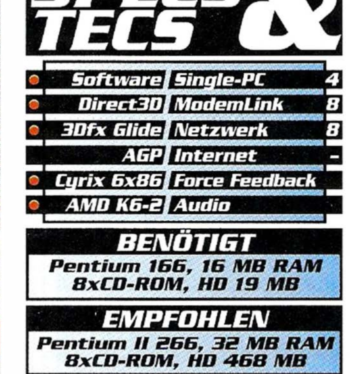
Oliver Menne ■

STATEMENT

NBA Live 99 kann sich aufgrund der besseren Präsentation und der technologischen Fortschritte knapp vor *FIFA 99* plazieren, von *NHL 99* muß es sich aber dennoch geschlagen geben. Für mich stellt sich langsam die Frage, ob der Vorsprung, den EA Sports mittlerweile herausgearbeitet hat, von irgendeinem anderen Hersteller überhaupt noch aufzuholen ist. *NBA Live 99* setzt aus grafischer Sicht neue Maßstäbe und spielt sich auch noch ausgezeichnet. Fazit: Wer auf Basketball steht, kommt an diesem Spiel einfach nicht vorbei.



Luc Longley beim Dunk. Durch das neue Paßsystem kann man noch genauer abspielen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	4
● Direct3D	ModemLink	8
● 3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM
8xCD-ROM, HD 19 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 468 MB

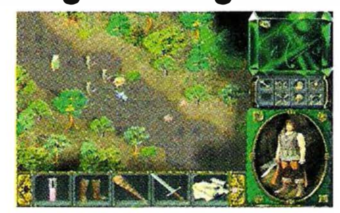
VERGLEICHBAR MIT
NBA Live 98,
NBA Action 98

RANKING

Sportspiel	
Grafik	94%
Sound	88%
Steuerung	90%
Multiplayer	93%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM80,-

Rage of Mages



Angriffe aus der Luft können nur mit Pfeilen oder Magie abgewehrt werden.

Rage of Mages ist ein in Rußland entwickeltes Rollenspiel mit starken Strategie-Elementen und dort schon seit Frühjahr dieses Jahres ein großer Erfolg. Monolith hat den Titel nun auch für die westliche Welt adaptiert und auf den Markt gebracht.

Zu Beginn des Spiels bestimmen Sie, ob Sie als Krieger oder Magier durch die über 30 Levels ziehen wollen und legen per Punktesystem Ihre Charaktereigenschaften fest. Danach geht es nach einer kurzen Einführungs- und Übungsphase in die Stadt Plagat, von wo aus Sie Ihre Quests beginnen. Hier können Sie Söldner rekrutieren, die Ihnen auf Ihrer Reise zur Seite stehen. Die Missionen werden dann ganz im *WarCraft 2*–Stil gemeistert: Sie ziehen mit Ihren Einheiten über logisch aufgebaute und detailreich gestaltete Karten, von denen der unerforschte Teil jeweils im Fog of War verborgen liegt. Bei Feindkontakten zaubern und kämpfen Sie sich durch Horden von Orks, Räubern und Fabelwesen. Erfolgreich verlaufene Kämpfe bringen Erfahrungspunkte und Gold, das man in effektivere Waffen oder Zaubersprüche umsetzen kann.

Rage of Mages ist ein solide gemachtes, stimmungsvolles Spiel, das durch die starke Betonung auf Action-reiche Echtzeitkämpfe allerdings eher den *Diablo*-Fan als den klassischen Rollenspieler ansprechen wird.

Die recht hübsche Grafik und die lange Gesamtspielzeit von über 50 Stunden dürften bei Freunden des Genres für lange Motivation an verschneiten Winterabenden sorgen. (as) ■

RANKING



Blackstone Chron.



Veraltetes Adventure im Lighthouse-Stil.

Blackstone Chronicles basiert auf der gleichnamigen Romanreihe des amerikanischen Horror-Autoren John Saul. Auf der Suche nach seinem entführten Sohn durchstreift man die leeren Räume einer verlassenen Heilanstalt und löst altbackene, aus zahllosen *Myst*-Nachfolgern bekannte Puzzles. Gelegentlich lockern grob aufgelöste Quicktime-Filmchen die dröge Rätsel-Atmosphäre etwas auf. Fazit: hoffnungslos veraltet und sterbenslangweilig. (as) ■



101st Airborne



Achtzehnmal die gleiche Chose.

Empire liebt historische Strategiespiele – nur vermutlich liebt Empire nicht die Fans dieses Genres, sonst hätte man sich bei der Entwicklung von *101* ein wenig mehr Mühe gegeben. Sie dürfen die Landung in der Normandie am 6. Juni 1944 vorbereiten. 18 Fallschirmspringer müssen ausgewählt, ausgerüstet und sicher gelandet werden. Wer nach dieser langwierigen Prozedur noch nicht eingeschlafen ist, darf rundenbasierte Kämpfe aus der Vogelperspektive steuern. (pk) ■





Wie war das gleich wieder? Erst wenn das letzte Brettspiel konvertiert, der letzte Familiennachmittag abgeschafft und der letzte Spieler vor dem PC eingeschlafen ist, wird Hasbro Interactive merken, daß man CDs nicht essen kann? Hmm – lautete dieser Satz nicht irgendwie anders...?

Stratego

Schnarch-Schach



Zu Beginn des Spiels stehen sich beide Parteien noch in voller Mannstärke gegenüber, die einzelnen Soldaten verfügen – wie beim Schach – über spezielle Eigenschaften.


Der Computergegner läßt sich in der leichtesten Spielstufe schnell besiegen.


Bis zu vier Spieler können sich an einer Partie Stratego beteiligen.

Wer für Schach zu dumm ist, für Dame aber viel zu gescheit (der Autor nimmt sich hier nicht aus), dem bietet sich seit vielen Jahren eine interessante Alternative: *Stratego* von Hasbro. Das preisgekrönte Brettspiel, bei dem man eine Armee von Soldaten unterschiedlichsten Ranges gegen einen militärisch gleichstarken Gegner schickt, kann junge wie alte Strategen begeistern. Es gilt dabei, auf einem Schachbrett-ähnlichem Kriegsschauplatz die Flagge des Feindes zu erobern. Und das ist bei jeweils 40 Spielfiguren pro Seite – die noch dazu auf der dem Gegner zugewandten Seite alle gleich aussehen – wirklich keine leichte Aufgabe. Nach *Risiko, Flottenmanöver, Monopoly* und all den anderen Spielen unserer Jugenderinnerung mußte jetzt auch dieses Spiel dran glauben: Die konvertierungswütige Interactive-Abteilung von Hasbro fand Gefallen an der Idee, schmiß die Rendercomputer an und versuchte in monatelanger Arbeit, dem Brettspiel irgendwie den Stempel „Multimedia" aufzudrücken. Herausgekommen ist eine CD-ROM-Version, die neben der klassischen Spielvariante auch ein sogenanntes „Ultimatives Blitzspiel" und eine „Ultimative Kampagne" für 1 bis 2 Spieler, sowie ein „Bündnis Blitzspiel" und eine „Bündnis Kampagne" für maximal 4 Spieler enthält.

Das Spiel zum Film gemacht

Zur klassischen Variante gibt es nicht viel zu sagen: Es handelt sich einfach um *Stratego*, das auf fünf verschieden designten 3D-Unterlagen gespielt werden kann. So putzig die Animationen und Sterbeszenen der Figürchen dabei auch sein mögen: Nach zirka 1,5 Minuten möchte man die furchtbar trägen Bewegungen am liebsten abschalten - was man zum Glück auch darf. Die Gegner-KI läßt sich in drei Stufen einstellen und hat in der untersten Einstellung den IQ eines fränkischen Teichkarpfens, während man in der höchsten Stufe stark an ihrer Ehrlichkeit zweifeln muß. Was an der „ultimativen" Erweiterung so ultimativ sein soll, ist uns auch nicht klar – jedenfalls befinden sich dabei nur jeweils 20 Spielsteine auf dem Feld. Außerdem gibt es ein paar Sonderregeln, wie beispielsweise das Befreien gefangener Soldaten. Wirklich ungewohnt wird *Stratego* erst im „Bündnis"-Modus, denn dabei stehen sich vier Armeen gegenüber, die jeweils kreuzweise miteinander alliiert sind. Natürlich kann *Stratego* in allen Spiel-Modi auch über Netzwerk, Modem oder Internet gespielt werden.

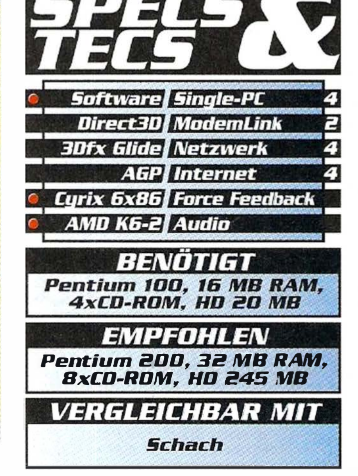
Thomas Borovskis ■

STATEMENT

Meine Begeisterung hält sich in Grenzen. Na gut – an die kriechend langsamen Animationen vieler Hasbro-Brettspiel-Umsetzungen hab ich mich mittlerweile gewöhnt; man kann sie schließlich auch abschalten. Leider kränkelt *Stratego* aber an einer KI, die sich oft entweder zu dumm oder zu unfair verhält, um einen menschlichen Gegenspieler würdig zu ersetzen. Sehr gut gefallen hat mir lediglich die 4-Spieler-Variante im Netzwerk. Meine Wertung enthält einen Bonus für das geniale Spielprinzip des Klassikers.



Kurze Einblendungen sorgen zumindest für ein wenig Abwechslung.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	4
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	4
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 245 MB

VERGLEICHBAR MIT
Schach

RANKING

Strategie	
Grafik	63%
Sound	35%
Steuerung	70%
Multiplayer	70%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 80,-



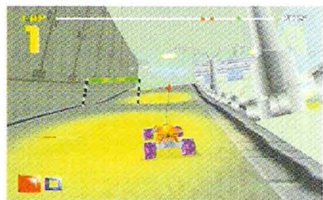
Chaos Gate



Die Herren mit der ungesunden Hautfarbe sind hier klar in der Überzahl.

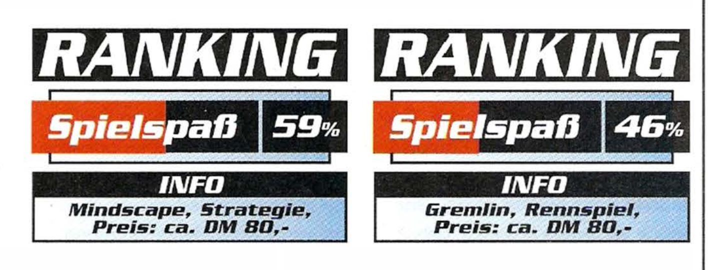
Chaos Gate ist die Computer-Umsetzung eines bekannten Strategiespiels, in dem Sie mit futuristischen Zinnfiguren taktische Kämpfe ausfechten. Im Spiel befehligen Sie eine Gruppe von bis zu 20 Space-Marines, mit denen Sie gegen die Mächte des Bösen antreten. Vor Beginn jeder Schlacht suchen Sie sich hierzu aus einem Bestand von 50 Mann ein Grüppchen von Kämpfern und Strategen aus, die in der Mission eingesetzt werden sollen. Der Haken an der Sache: Die Sci-Fi-Helden sind nicht ersetzbar.
Fällt einer von ihnen in der Schlacht, ist er für den Rest der gesamten Kampagne verloren, die immerhin 15 Missionen umfaßt. Da die verschiedenen Marines sehr unterschiedliche Kampfeigenschaften haben, sollte man sich gut überlegen, welchen seiner Helden man zunächst ins Rennen schickt. Die Auseinandersetzungen laufen rundenbasiert ab. Jeder der Roboter beginnt mit einer bestimmten Anzahl von Aktionspunkten, von denen pro Runde für jede Aktion einige eingesetzt werden müssen. Hat man keine Punkte mehr, ist der Gegner am Zug. Obwohl *Chaos Gate* einige strategische Tiefe bietet und spielerisch durchaus fesseln kann, überzeugt die technische Seite nicht so sehr. Die Grafik ist monoton und farbarm; die Animationen der Figuren sind sehr grob ausgefallen und der pompöse Soundtrack geht einem nach wenigen Minuten auf die Nerven. Andere Strategiespiele leisten heutzutage einfach mehr und motivieren langfristiger. (as) ■

Buggy



Space Buggies must die! Leider überstehen diese Kisten jeden Crash.

Eigentlich sind Buggys ja am besten dazu geeignet, von arroganten Schnöseln über den Strand von Daytona Beach gelenkt zu werden, um damit anspruchslose Bikini-Schönheiten zu beeindrucken. In Gremlins neuem Rennspiel fahren die kompakten Autos durch eine futuristische Großstadt – und beeindrucken niemanden. Denn gerade im Vergleich mit dem diesjährigen Überflieger *Motocross Madness* erweisen sich die Unterschiede zwischen den insgesamt zwölf verschiedenen Fahrzeuge als äußerst mickrig. Auch die Kurse bieten wenig Abwechslung, denn immerzu sieht man die gleichen öden Hintergründe, während der eigene Buggy über die langweiligen Asphaltstraßen brettert. Da leistete doch bereits *WipEout* vor 2 Jahren mehr – gerade auch im Bezug auf die Grafik. Denn die ist hier gerade noch mittelmäßig, kommt der Spieler doch nicht einmal in den Genuß von state-of-the-art-Effekten wie Lens-Flares oder Environment Mapping. So spiegelt sich weder die Umwelt in den Windschutzscheiben noch sprühen die Funken, wenn man an einer Mauer entlangschrammt. Die Steuerung ist überholungsbedürfig – genauso wie die Wagen der Gegner. Hinter denen verbirgt sich allerdings eine überlegene KI, die einen Sieg zu einer eher unwahrscheinlichen Sache macht. Für ein kurzes Rennen zwischendurch mag das alles ja ausreichen, aber selbst die Arbeitspausen kann man sich mit dem ähnlich aufgebauten, optisch jedoch sehr viel ansprechenderen *Dethkarz* unterhaltsamer gestalten. (pk) ■





Mana – Der Weg der schwarzen Macht

Duell der Magier

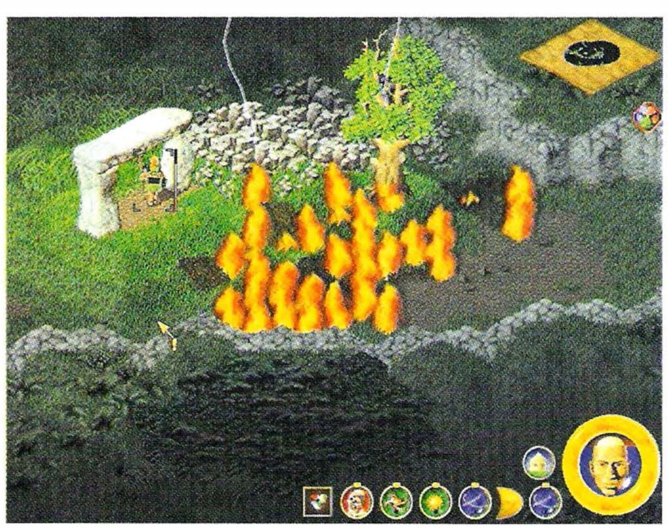
In der Strategie-Reihe X-COM kämpften Raumschiffe in einer düsteren Zukunft um spärliche Ressourcen. Ebenfalls von Mythos Games wird jetzt ein Titel angeboten, der den Spieler in eine Fantasy-Umgebung versetzt. Dort wimmelt es von blutgierigen Zombies, wilden Elfen und kampflustigen Skeletten. Ob es die Fabelwesen von Mana mit den Sci-Fi-Agenten der X-COM Apocalypse aufnehmen können, erfahren Sie im folgenden ausführlichen Test.

Warum mußte der junge Zauberlehrling Cornelius unbedingt in den privaten Unterlagen seines Onkels Lukan herumschnüffeln? Kein Wunder, daß er im Handumdrehen aus dieser Dimension in eine rauhe Fantasy-Welt geschleudert wurde. Jetzt ist der Knabe allein auf sich gestellt und darf mit ein paar einfachen Zaubersprüchen losziehen, um seinen verschwundenen Onkel zu suchen. Dummerweise ist er im Forest of Pain gelandet und dieser Name verheißt ja nun wirklich nichts Gutes.

Mana – Der Weg der schwarzen Macht ist ein Strategiespiel, in dem Sie besagten Zauberlehrling durch drei jenseitige Welten lenken. Seine Gegner sind mächtige Zauberer, denen genau wie ihm eine unterschiedlich große Menge an Zaubersprüchen zur Verfügung steht. Damit können sowohl verschiedenartige Kreaturen erschaffen als auch Naturkatastrophen wie Wirbelstürme ausgelöst werden. Sämtliche Ereignisse finden in Echtzeit statt. Cornelius kann selbst an den Kämpfen teilnehmen. Häufig wird ihm nichts anderes übrig bleiben, denn seine Feinde versuchen natürlich, den zunächst noch unerfahrenen Magier direkt anzugreifen. Wie im Rollenspiel steht die Hauptfigur ganz im Zentrum des Geschehens und muß sich dementsprechend ständig ihrer erwehren.

Creatures

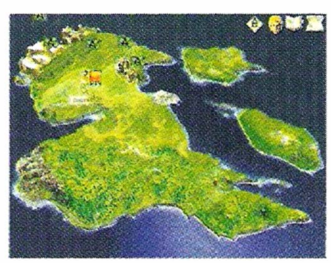
Damit man einem übelwollenden Magier nicht unvorbereitet in die Arme läuft, haben die Programmentwickler eine Online-Hilfe integriert. Der kundige Rabe Hermes gibt in Fenstertexten nützliche Tips, wie man den Aufenthalt im Zauberreich am besten übersteht. So kann der Anfänger erst einmal die Erschaffung dienstbarer Kreaturen üben und ausprobieren, wie viele Feuerstöße ein gegnerischer Gnom verträgt. Am wichtigsten ist jedoch die rasche Besetzung eines Energie-Portals, von dessen Sorte einige in jeder Region vorhanden sind. Dort kann die Menge der Mana genannten Zauber-Energie vergrößert werden, indem entweder Cornelius oder eine seiner Kreaturen Position auf einer solchen Energie-Tankstelle beziehen. Da es aber verhältnismäßig lange dauert, bis die maximal verfügbare Menge an Mana



Nicht nur die Magier verursachen während ihrer Zwistigkeiten kleine Feuersbrünste, sondern auch gelegentliche Gewitter peinigen die Vegetation im Zauberwald.



Leider kann man aufgesparte Lebensmittelvorräte nicht ins nächste Land mitnehmen.



Hier ist die Region Aegea zu sehen. Land für Land arbeitet sich Cornelius zum Ausgang vor.

geladen ist, erweist sich die Besetzung mehrere Energie-Portale mit geeigneten Kreaturen als sinnvoll. Grundsätzlich eignet sich jeder mickrige Gnom dazu, doch wegen der enormen strategischen Bedeutung der Mana-Tankstellen sind stärkere Verteidiger häufig die bessere Wahl.

Diabolisch

Einige Spieler werden sich gewiß noch an den EA-Titel *Beasts & Bumpkins* erinnern. Dort mußte man sich mit Zombies herumschlagen, die bei Angriffen ihre eigenen Köpfe als Wurfgeschosse verwendeten. Auch in *Mana* mischen die beliebten Horrorgestalten kräftig mit, wobei sie hier witzigerweise mit ihren eigenen Armen auf die Feinde einprügeln. Zudem sind sie deutlich schneller als man es aus Filmklassikern wie *„Nacht der lebenden Toten"* kennt, was sie zu idealen Verfolgern der feigen Trolle (= Redcaps) macht. In späteren Levels sollte man sich jedoch mehr auf Krokodile oder Drachen verlassen. Mit einigen Sprüchen können Sie sich verteidigen, indem Sie beispielsweise eine dichte Feuerwand zwischen Ihrer Spielfigur und angreifenden Gegnern errichten. Cornelius wird um so weiser, je mehr Zaubersprüche er in geheimnisvollen Truhen oder auf den Überresten besiegter Feinde findet. In der keltischen Welt beginnt er seine Odyssee, die ihn im Falle erfolgreicher Kämpfe ins griechische Aegea führt. Als letztes muß er sich im mittelalterlich anmutenden Albion herumplagen – und das als verrunzelter Greis. Denn Cornelius altert im Laufe der Zeit, was ihm in jeder der drei Welten ein anderes Aussehen verleiht. Am Ende verfügt er über bis zu 63 verschiedene Zaubersprüche, unter denen er vor Betreten einer neuer Region die passenden auswählen kann.

Jedes Land hat bestimmte Eigentümlichkeiten, die bei der Wahl der Zaubersprüche zu berücksichtigen sind. So eignet sich das Krokodil am besten für die Sümpfe, während eine zünftige Geister-Beschwörung gut zu den Gewölben mittelalterlicher Katakomben paßt. Sie sollten besonders auf Ausgewogenheit beim Auswählen der Spells achten; denn Sie werden nicht nur verschiedene Kreaturen benötigen, sondern auch Zaubersprüche für die unmittelbare Auseinandersetzung mit dem Feind: Dem Zwergenkönig Dagobert einen Feuerblitz entgegenzuschleudern ist mitunter zweckmäßiger als ihn von Höllenhunden zerfleischen zu lassen.

Magierleid

Die Beschwörungen wählt man über entsprechende Icons am unteren Bildrand aus. Rechts unten befindet sich ein Symbol, mit dem man den Zustand der Spielfigur auf einfache Weise kontrollieren kann. Insgesamt stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, von denen die Wahl des höchsten einem Selbstmord gleichkommt. Aber bereits im Anfänger-Modus muß man

CORNELIUS



Zu Beginn muß der junge Zauberlehrling Cornelius noch vieles lernen, um sich mit den Großen seiner Zunft messen zu können.



In der griechischen Welt verfügt der deutlich gealterte Cornelius schon über ein beachtliches Repertoire an Zaubersprüchen.



Als Greis hat der Magier endlich maximale Weisheit erlangt. Jetzt erst kann er es mit dem übelwollenden Großmeister aufnehmen.

KREATUREN

Ein verschlageneres Rotkäppchen kann man sich kaum vorstellen: Mit Krallen und spitzen Zähnen bewehrt, schleudert dieser Troll aus sicherer Entfernung Steine gegen seine Feinde.

Natürlich darf auch in diesem Fantasy-Titel der Zombie nicht fehlen. Hier kann der beliebte Untote seinen Kopf wie einen Hut lüpfen und die Gegner mit dem eigenen Arm verdreschen.

Mit 10 Einheiten Mana ist der Gnom (= Brownie) eine billige Hilfskraft. Zudem ist er ein gewitztes Kerlchen, das sich im Zweifelsfall lieber zurückzieht als zu Hackfleisch verarbeitet zu werden.

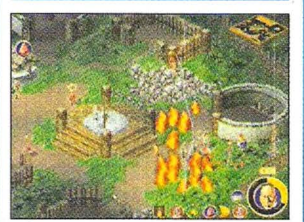
Der Elf ist ausdauernd und zuverlässig. Besonders in größeren Gruppen kann er seinen Gegnern erheblichen Schaden zufügen. Wohl dem Zauberer, der einige Elfen unter seinen Kreaturen hat!

Erst in späteren Levels ist es möglich, eine solch mächtige Kreatur zu erschaffen. Nicht nur im Nahkampf ist sie schwer zu überwinden, sondern sie sendet auch tödliche Strahlen gegen ihre Gegner aus.

TESTCENTER — Mana

PRO & CONTRA


Für Einsteiger ist eine praktische Online-Hilfe verfügbar




Viele hübsche Effekte wie Feuer, Blitze, Nebel und Rauch


Eine große Menge an Zaubersprüchen und Kreaturen


Die einzelnen Figuren sind recht detailliert gestaltet


Spannende Story mit vielen interessanten Aufgaben


Durch einen zu hohen Schwierigkeitsgrad wird die Spielzeit gestreckt


Das Rollenspiel-Element wurde zu wenig berücksichtigt


Die Grafik wirkt bis auf die Effekte eher langweilig

AUSSTATTUNG

CDs: 1

Spieldauer: je nach Schwierigkeitsgrad 15 bis 30 Stunden

Anzahl der Level: Drei große Welten mit zusammen 36 Ländern

Anzahl der Kreaturen: 21

Soundtrack: Musik vom sogenannten Afro-Celt Sound System

Grafik: Render-Grafik mit isometrischer Pespektive

Speichern/Laden: Speichern ist jederzeit möglich. Die Ladezeiten sind verhältnismäßig kurz.

Schwierigkeitsgrad: Insgesamt vier: Anfänger, Lehrling, Meister, Zauberer

Anzahl der Zaubersprüche: 42 (ohne creature spells)

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Dungeon Keeper	91%
Diablo	90%
Lands of Lore 2	90%
Mana	76%
Rage of Mages	73%

Da sich der Titel von Mythos Games als ungewöhnliche Genre-Mixtur präsentiert, ist ein Vergleich mit anderen Spielen nicht einfach. Am ehesten bietet sich noch *Dungeon Keeper* an, dessen Atmosphäre jedoch weitaus dichter war. Auch der Soundtrack leistete in Bullfrogs letztjährigem Erfolg weitaus mehr. Gleiches gilt für die Story, die selbst im Klassiker *Diablo* etwas ausgereifter erschien.

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software [1]	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[1] Verwendung von DirectDraw

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

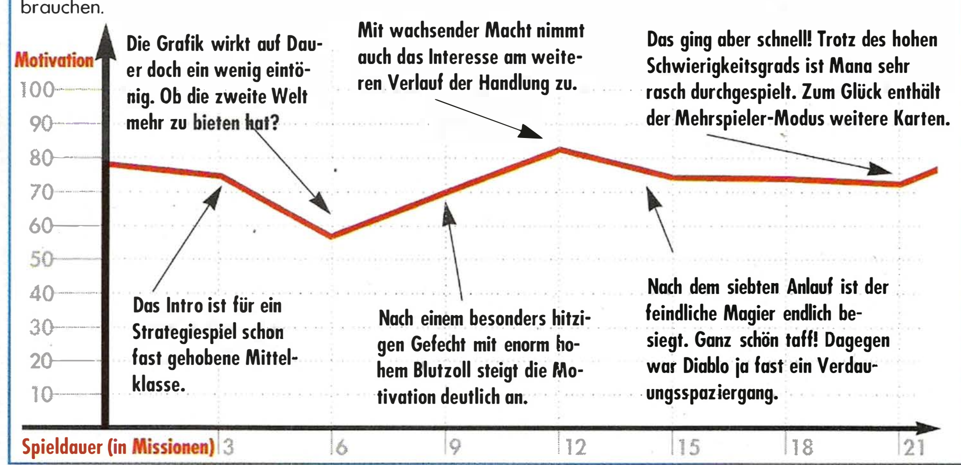
CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software [1]	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[1] Verwendung von DirectDraw

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIE MOTIVATIONSKURVE

Maximal 20 bis 30 Stunden benötigt ein Anfänger, um *Mana* im Einspieler-Modus durchzuzocken. Wählt man einen höheren Schwierigkeitsgrad, wird man wegen der überwältigenden Menge an Gegnern deutlich länger brauchen.



Ohne Dach regnet's einem zwar auf den Schädel, aber man kann die Feinde besser sehen.

oft hilflos dabei zusehen, wie sich im entsprechenden Symbolfenster die Gesichtshaut langsam vom Schädel der Spielfigur abschält. Dieser nette Effekt zeigt an, daß Cornelius gerade kränkelt. Blickt man dort einem Totenschädel in die leeren Augenhöhlen, sollten Sie Ihrem Zauberer schleunigst einige Lebensmittel verabreichen, die in den Landschaften versteckt sind. Dort befinden sich auch hin und wieder Mana-Wölkchen, die bevorratet werden können, um in harten Kämpfen die Menge an verfügbarer Zauber-Energie rasch zu erhöhen. Zusätzlich kann Cornelius Gratis-Zaubersprüche einsacken, mit denen eine ganz be-

STATEMENT

So schwer die Kämpfe zwischen Cornelius und seinen Berufskollegen abliefen, so schwer tat ich mich bei der Bewertung dieses eigenwilligen Fantasy-Titels. Einerseits liegt *Mana* ein interessantes Konzept zugrunde, das genau die richtige Mischung aus strategischer Planung und handfester Action bietet. Andererseits kam ich gar nicht dazu, Pläne zur Unterwerfung meiner Gegner zu schmieden, da deren überlegene Kampfkraft meinen Kreaturen frühzeitig den Garaus machte. Selbst im Anfänger-Modus kam ich ziemlich langsam voran – was mich allerdings nur umso verbissener weiterkämpfen ließ. Motivierend war das ständig wachsende Arsenal an Zaubersprüchen, mit dessen Hilfe ich viele originelle Kreaturen erschaffen konnte. Deren Design gefiel mir ausnehmend gut, auch wenn mich das Landschafts-Design genausowenig vom Hocker haute wie einst in *Diablo*. Wer dort bereits erfolgreich war, sich zudem einen Namen als ausgebuffter *Dungeon Keeper* gemacht hat und über das staatliche *Wizard*-Diplom verfügt, ist für den Krieg der Magier bestens gerüstet.



Diese Schleimbälle versperren Cornelius den Weg. Und gleich daneben läßt der Feind Feuerbälle vom Himmel regnen.

stimmte Kreatur ohne Energieaufwand beschworen werden kann. Dies ist beispielsweise in der griechischen Stadt Delphi recht praktisch, weil Sie dort zu Beginn weder über Mana verfügen noch eine freie Mana-Tankstelle besetzen können. Mit den Gratis-Kreaturen sollten Sie sich dann ein solches Energie-Portal erkämpfen.
Hat der Spieler sämtliche Aufgaben gelöst und die feindlichen Zauberer besiegt, so öffnet sich ein weiteres Portal. Durch dieses kann er sich in das nächste Land begeben. Häufig scheitert eine erfolgreiche Weiterreise an einem von Cornelius Verbündeten. Der Ritter Parzifal etwa ist zwar in mehreren Levels ein ausdauernder und starker Streiter, aber ärgerlicherweise begibt er sich häufig unnötig in Gefahr. Stirbt er bei einer Auseinandersetzung mit einem gegnerischen Barbaren, dann ist die Mission gescheitert und Sie dürfen noch einmal von vorne beginnen. Gelegentliches Speichern ist daher dringend anzuraten. Zudem kann es – zumindest in der englischsprachigen Original-Version – geschehen, daß nach Dahinscheiden des jeweiligen Verbündeten das komplette Spiel beendet wird. Dann muß man zwangsweise in die



Ein sehr wirkungsvoller Zauber ist der Wirbelsturm: Damit kann man unliebsame Gegner rasch von den Beinen fegen.

ernüchternde Welt des Windows-Desktops zurückkehren.

Zauberwald

Ähnlich wie *Star-Craft* bietet Mana keine spektakulären 3D-Effekte, dafür eine einfallsreiche Umgebung, die aus der isometrischen Perspektive nett anzuschauen ist. In der gerenderten Landschaft sorgen u. a. Gebäude für Abwechslung. Wer aber etwa Bäume erwartet, deren Äste sich à la *Siedler 3* im Wind bewegen, wird hier enttäuscht. Hingegen sind die Kreaturen überzeugend gestaltet. Ebenfalls hübsch sind die verschiedenen Effekte, die durch Anwendung der Zaubersprüche entstehen. Besonders einfallsreich ist ein Zauber, der



Neben Mana und Fressalien kann der Spieler auch Voodoo-Puppen einsammeln. Findet er etwa eine Faun-Puppe, so kann er alle gegnerischen Faune damit vernichten.

schleimige grüne Kugeln aus dem Boden wachsen läßt. Sämtliche Kreaturen, die sich in deren Nähe befinden, werden vergiftet und sollten dann schleunigst die Beine in die Hand nehmen – was den körperlosen Geistern sicherlich schwer fallen dürfte. Der Soundtrack ist durchaus annehmbar, denn zum Beispiel hört man im Forest of Pain passenderweise keltische Folkmusik.

Peter Kusenberg ■



Bereits in einem der ersten Levels in der keltischen Welt muß sich der Spieler mit schrecklichen Urfangs, Kampfskeletten und tödlichem Feuerregen herumschlagen.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	2
AGP	Internet	2
Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 73 MB

EMPFOHLEN
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 73 MB

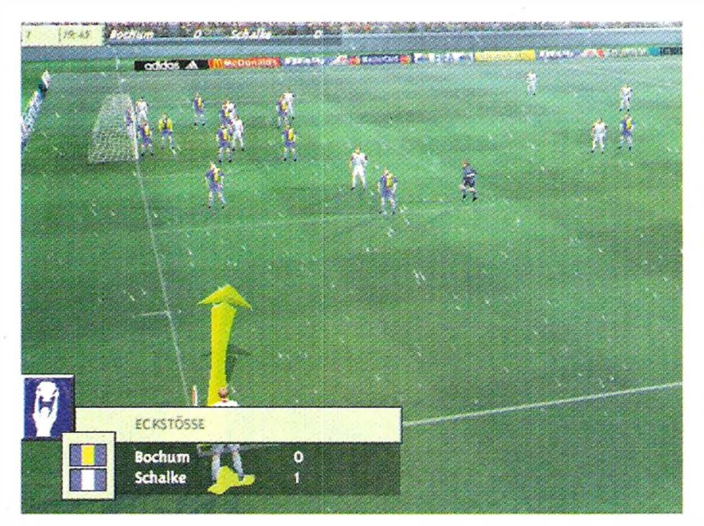
VERGLEICHBAR MIT
Diablo, Dungeon Keeper

RANKING

Action-Strategie

Grafik	71%
Sound	75%
Steuerung	80%
Multiplayer	78%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mythos Games
Preis	ca. DM 80,-



Die Wetterverhältnisse machen in FIFA 99 endlich einen vernünftigen Eindruck. Vor allem die Regentropfen sehen sehr viel besser aus als im Vorgänger.



Einmarsch der Gladiatoren. Die neuen Zwischensequenzen sorgen für eine brodelnde Stimmung. Zusätzlich wurden die Ladezeiten deutlich verkürzt.

FIFA 99

Schlagerspiel

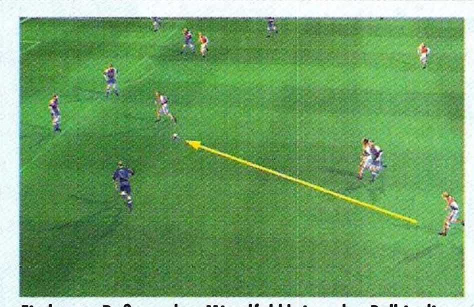
Nachdem mit NHL 99 die offizielle Saison für EA Sports begonnen hat, erscheint jetzt mit FIFA 99 das für Deutschland wohl wichtigste Produkt der kanadischen Spieleschmiede. Aufgrund der Weltmeisterschaft kommt damit das dritte „FIFA" innerhalb von zwölf Monaten auf den Markt. Wurde FIFA 99 nur aufgebrüht oder tatsächlich aufgebohrt?

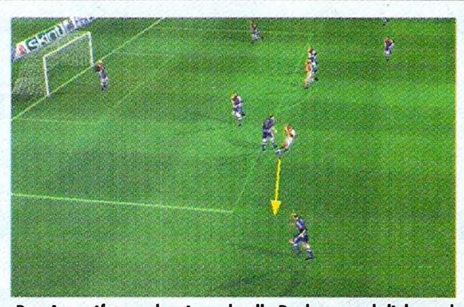
Die konsequente Produktpolitik, daß sich jeder neue Teil der Serie maßgeblich von seinen Vorgängern absetzen muß, geriet im Sommer durch die Veröffentlichung von *Frankreich 98* ins Trudeln: Das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft unterschied sich nur in wenigen Punkten von seinem direkten Vorläufer. Obwohl sich EA Sports dadurch wieder an die Spitze aller Fußballspiele setzen konnte, war die Stimmung getrübt. Haben wir in diesem Genre tatsächlich schon die Grenze des technisch Machbaren erreicht? Nein, meinten die Entwickler und setzten sich sogleich an *FIFA 99*, um das Gegenteil zu beweisen.

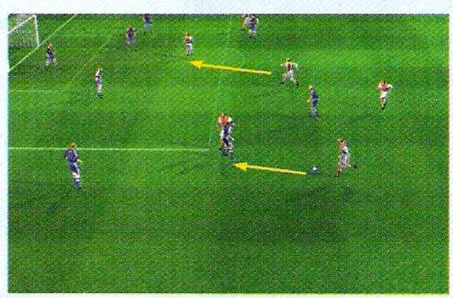
Details erst auf den zweiten Blick erkennbar

Beginnen wir mit der Grafik. Im Vergleich zum Vorgänger halten sich die Unterschiede in Grenzen – das könnte man zumindest auf den ersten Blick meinen. Zu Beginn stechen lediglich die verbesserten Replays und die kurzen Einblendungen bei Freistößen und Einwürfen ins Auge – hier wurden nicht nur die Ladezeiten drastisch reduziert, auch an der Darstellungsqualität wurde gefeilt. Die Kicker wirken geschliffener, die Kamera-Perspektive erinnert immer mehr an eine „richtige Fernsehübertragung". Dennoch: Bei einer direkten Gegenüberstellung von *NHL 99* und *FIFA 99* schneidet König Fußball wieder einmal schlechter ab – während die Entwickler beim Eishockey in der Lage sind, fast alle Spieler wirklichkeitsgetreu nachzubilden, scheint das beim Fußball noch nicht möglich zu sein. Vermutlich liegt die Schwierigkeit aber mehr in den komplizierten Lizenzverträgen und weniger in der technischen Realisierung.
Die Verbesserungen der eigentlichen Spielgrafik machen sich erst nach dem Anstoß bemerkbar, denn solange der Ball nicht gespielt wird, sieht *Frankreich 98* nicht schlechter aus als *FIFA 99*. Sobald sich die Kicker aber in Bewegung setzen, weicht die anfängliche Enttäuschung und geht in Schwärmerei über. In den vergangenen Monaten hat EA Sports vorwiegend an der Animation der Spieler gearbeitet und beweist nun, daß sich Masse und Klasse nicht ausschließen müssen. Ein paar Beispiele: Bei einem Befreiungsschlag werfen die Mittelfeldspieler den Kopf in den Nacken, sobald das Leder über sie hinweggegelt, und selbst bei einem leichten Tackling lassen sich die Stürmer

SO SPIELT SICH FIFA 99


Ein langer Paß aus dem Mittelfeld bringt den Ball in die Nähe des Strafraums. Die Abwehrkette steht aber sicher.


Der Angreifer macht eine schnelle Drehung nach links und läuft mit dem Ball, um Zeit zu gewinnen.


Das Leder wird ein paar Meter zurückgespielt, die Mitspieler laufen sich in der Zwischenzeit frei.



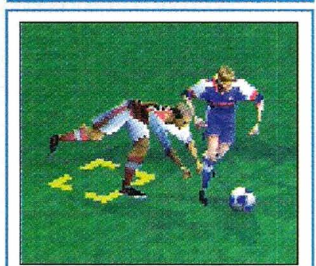
spektakulär fallen, um einen Freistoß zu provozieren. Tore können jetzt mit allen Körperteilen erzielt werden, sehr beliebt ist zum Beispiel das „Reindrücken" des Balls mit dem Knie nach einer Flanke oder einem Eckstoß. Darüber hinaus wurde an den Licht-Effekten gefeilt, die nicht mehr ausschließlich in den Replays, sondern während des gesamten Spiels zu bewundern sind. Besonders gut zur Geltung kommen sie natürlich bei Flutlicht oder bei strahlendem Sonnenschein. Die Witterungsverhältnisse (Schnee, Schnee-Regen und Regen) machen ebenfalls einen ausgezeichneten Eindruck und stellen einen echten Fortschritt gegenüber der kargen Ausgestaltung beim Vorgänger dar.
Wer *Frankreich 98* gemocht hat, wird sich mit der neuen Spielweise in *FIFA 99* erst noch anfreunden müssen. Diesmal handelt es sich nicht um geringfügige, sondern vielmehr um einschneidende Änderungen. Bei *Frankreich 98* konnte – egal in welchem Schwierigkeitsgrad – seelenruhig nach vorne gepaßt werden, denn irgendein Spieler stand meistens frei und unbewacht in der gegnerischen Hälfte. In *FIFA 99* wird das mit sofortigem Ballverlust bestraft. Die Verteidiger spielen eine wesentlich aggressivere Manndeckung und doppeln besonders starke Angreifer, um an den Ball zu kommen. Außerdem wurde das Dribbling wieder stärker in den Vordergrund gesetzt, denn der ballführende Spieler befindet sich nun gegenüber einem attackierenden Verteidiger eindeutig im Nachteil. Die Alternative ist natürlich das schnelle Kurzpaßspiel, das aber ein gutes Auge und schnelle Reaktionen erfordert, denn die meisten Mitspieler stehen nur für ein bis zwei Sekunden frei, dann heftet sich schon wieder ein Gegner an ihre Fersen. Es macht durchaus Sinn, das Leder ein paar Meter zu einem ungedeckten Kollegen zurückzuspielen, um dann wieder blitzschnell nach vorne zu passen oder mit einer öffnenden Flanke die Seite zu wechseln. Mußte in *Frankreich 98* noch eine spezielle Funktion für den Doppelpaß eingesetzt werden, so ergibt sich das jetzt auf ganz natürliche Art und Weise – frei nach dem Motto „Einen Schritt zurück, zwei Schritte nach vorne." Worauf EA Sports mit dieser Sinneswandlung hinauswill, scheint klar: *FIFA 99* soll Fußball am PC noch realistischer machen. Und das funktioniert vor allem wegen des angepaßten Schwierigkeitsgrads: Wer früher noch unter „Weltklasse" gespielt hat, hat schon im Modus „Profi" einige Probleme, steht aber nicht vor unlösbaren Aufgaben. Absolute Anfänger sind mit dem Modus „Einsteiger" gut bedient, der deutlich einfacher ist und schnell zu Erfolgserlebnissen führt. Wer strikt darauf achtet, den

Der Stürmer steht mitten im Strafraum frei, ein schneller Paß bringt ihn in eine gute Schußposition.

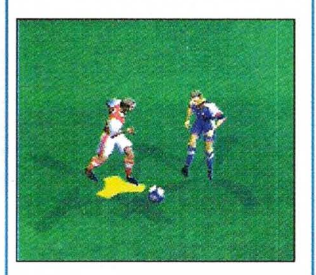
Der Ball wird mit linken Fuß vorgelegt, mit dem rechten wird abgezogen... Tor!

TESTCENTER — FIFA 99

PRO & CONTRA




Viele neue Animationen über Motion Capturing aufgenommen




Flüssigerer Spielablauf durch verbesserte Animations-Technik


Höherer Schwierigkeitsgrad durch realistische Spielweise


Hervorragende Spielmodi, zum Beispiel die europäische Superliga


Toller Soundtrack von Fatboy Slim und Gearwhores

Teilweise unpassende und gestellt wirkende Sprachausgabe




Schlichte Menüs, kaum Statistiken, nur ausreichende Präsentation

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Intel i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 3D-Beschleunigung über 3Dfx Glide
*2 AGP-Version ab Pentium II lauffähig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Intel i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 3D-Beschleunigung über 3Dfx Glide
*2 AGP-Version ab Pentium II lauffähig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

FEATURES

Meisterschaften:
220 nationale Mannschaften aus 12 Ländern

Europäische Liga
Die 20 besten europäischen Teams in einer Liga

Anzahl der Spielmodi: 6 (Freundschaftsspiel, Saison, Pokal, Superliga, Golden Goal, Training)

Anzahl der Wetterbedinungen: 5 (Klar, Hitze, Schnee, Schnee-Regen, Regen)

Anzahl der Stadien: 19

Anzahl der Schwierigkeitsgrade: 3 (Amateur, Profi, Weltklasse)

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

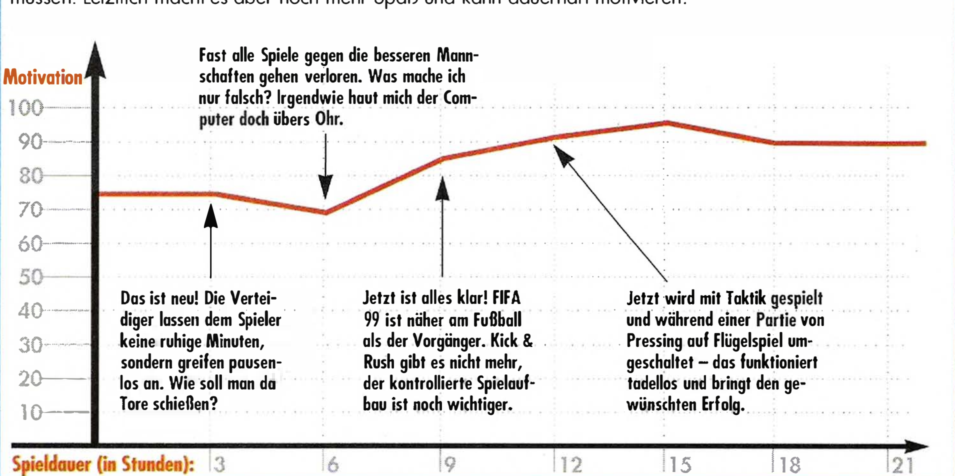
Ladezeiten mit 9,5 MB
Ungenügend

Ladezeiten mit 217 MB
Gut

Ladezeiten mit 403 MB
Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

FIFA 99 spielt sich anders als *Frankreich 98*. Alte Veteranen werden sich daher erst einmal gründlich umstellen müssen. Letztlich macht es aber noch mehr Spaß und kann dauerhaft motivieren.







Bei FIFA 99 kann nicht mehr blind in den Strafraum geflankt werden. Wie man deutlich sieht, steht die Abwehr massiv im eigenen 16-Meter-Raum.



Der Torwart springt verzweifelt nach dem Ball, doch das Leder zappelt bereits im Netz. Gerade der Animation des Torhüters wurde diesmal viel Beachtung geschenkt.

STATEMENT

Hat sich *FIFA 99* wesentlich verändert? Nein. Lohnt es sich für Besitzer von *Frankreich 98*? Ja! Wer Fußball auf dem PC so spielen möchte, wie er wöchentlich über den Fernseher flimmert, kann bei *FIFA 99* beruhigt zugreifen. Besonders gut gefallen hat mir der hohe Schwierigkeitsgrad und die realistische und clevere Spielweise aller Akteure, die nicht mehr zu zweistelligen Ergebnissen führt. Das schlägt sich automatisch in einer höheren Langzeitmotivation nieder. Weniger zufriedenstellend ist das „Drumherum", das bei *NBA Live 99* und vor allem bei *NHL 99* eine größere Rolle spielt und mit mehr Liebe zum Detail umgesetzt wurde. Oder wollen Fußballfans keine aufwendigen Menüs und ausführliche Statistiken?

Schwierigkeitsgrad entsprechend der eigenen Spielpraxis zu steigern, wird *FIFA 99* lange Zeit genießen können. Die auf Dauer demotivierenden Spiele mit zweistelligen Ergebnissen oder viel zu schwachen Computergegnern gehören der Vergangenheit an.

Die Superliga

Anders als *Frankreich 98* setzt *FIFA 99* wieder auf Vereinsmannschaften. Nationalteams stehen zwar auch zur Verfügung, allerdings wird ihnen wesentlich weniger Beachtung geschenkt. Der Spieler hat die Wahl zwischen Meisterschaften, Pokalausscheidungen und Turnieren – die Anzahl der Teams und Länder scheint unbegrenzt. Die Spielerdaten sind erstaunlich aktuell und enthalten nur wenige Patzer, was Haut- oder Haarfarbe betrifft. Diese kleinen Schönheitsfehler lassen sich allerdings durch den integrierten Editor wieder geraderücken. Der interessanteste Modus ist sicherlich die europäische Superliga, die wohl aktuell nicht mehr zur Debatte steht, in *FIFA 99* aber schon einmal ausprobiert werden kann. Eine tolle Idee, die dauerhaft sicherlich spannender ist als die nationalen Meisterschaften.

Überragender Soundtrack

Für die Sprachausgabe setzt EA Sports wieder auf die Mixtur aus ZDF, SAT1 und DSF – doch leider mit weniger Erfolg als bei den Vorgängern. Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch mögen ja gute Kommentatoren sein, aber in *FIFA 99* kommt das leider überhaupt nicht zur Geltung. Während Poschmann das Geschehen eher nüchtern schildert, indem er einzelne Spielernamen aufzählt, brüllt Hansch gequält klingende Parolen ins Mikrofon. Das Gesamtwerk wirkt dadurch ein wenig aufgesetzt und gestellt. Außerdem sind einige Sprüche eher unpassend, es gibt zu viele Überschneidungen zwischen den beiden Sprechern und die einleitenden Worte zu Beginn einer Partie wiederholen sich zu oft. Fazit: *FIFA 99* verfügt – neben *NBA Live 99* und *NHL 99* – immer noch über die beste Sprachausgabe im Sportbereich, allerdings müssen hier in Zukunft wieder echte Innovationen geschaffen werden. Die Soundkulisse ist hingegen über jeden Zweifel erhaben. Die Programmierer haben es diesmal geschafft, daß die Zuschauer auf einzelne Aktionen intensiver reagieren. Bei einer kleinen Unsportlichkeit verhalten sie sich noch relativ ruhig, bei einem rüden Foul hagelt es ein saftiges Pfeifkonzert. In den Vorgängern kam diese Abstufung leider immer zu kurz, jetzt wird auf diese Weise eine noch glaubhaftere Stadionatmosphäre aufgebaut. Eine ähnliche Beobachtung läßt sich bei Klassikern wie zum Beispiel Schalke gegen Dortmund oder FC Liverpool gegen Manchester United sowie bei Partien innerhalb der Spitzen- oder Abstiegsgruppe am Saisonende machen. Musikalisch läßt sich EA Sports mittlerweile einiges einfallen. Schon seit längerer Zeit komponieren die Kanadier keine mehr eigene Stücke, sondern gehen Kooperationen mit bekannten Popgruppen ein. Diesmal sind Fatboy Slim und Gearwhore an Bord und sorgen mit einer Mischung aus Funk, Jazz und Pop für eine ausgezeichnete Stimmung. *FIFA 99* ist damit Favorit für die Auszeichnung „Bester Soundtrack in einem Computerspiel".

Oliver Menne ■

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
NHL 99	94%
FIFA 99	92%
NHL 98	88%
Frankreich 98 *1	88%
Actua Soccer 2	72%

NHL 99 bleibt weiterhin Genre-Primus. Der Grund ist die sorgfältigere Ausarbeitung des gesamten Spiels. In Bezug auf Optik und Gameplay sind sich *NHL 99* und *FIFA 99* wohl ebenbürtig. *Frankreich 98* zieht gegenüber *FIFA 99* eindeutig den Kürzeren und mußte ebenso abgewertet werden, wie im vergangenen Monat *NHL 98*. Trotz einiger netter Ideen befindet sich *Actua Soccer 2* abgeschlagen auf dem letzten Platz in unserer Vergleichstabelle.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 6/98



SPECS & TECS

Software	Single-PC	4
Direct3D	ModemLink	8
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 9 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/266, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 403 MB

VERGLEICHBAR MIT
FIFA 98, Frankreich 98

RANKING

Sportspiel	
Grafik	90%
Sound	88%
Steuerung	95%
Multiplayer	92%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 80,-

King's Quest VIII – Mask of Eternity

Doom in Daventry

Über die Jahre hinweg mutierte Sierras erfolgreiche Serie King's Quest mehr und mehr zu einem Disney-Adventure für Erwachsene, dessen Figuren sich ungeniert in romantischem Kitsch suhlten. Mit *Mask of Eternity* bekommt der familientaugliche Spaß jetzt ein anderes Gesicht: Gar gräßlich starrt einem die Maske der Ewigkeit vom Bildschirm entgegen, und die friedvoll-freudigen Eierkuchen bleiben einem beim Anblick der ersten Zombies im Halse stecken. Was veranlaßte Sierra-Chefin Roberta Williams dazu, King Graham und Konsorten in eine düstere 3D-Welt zu verbannen und die Serie Erwachsenen-tauglich zu machen?

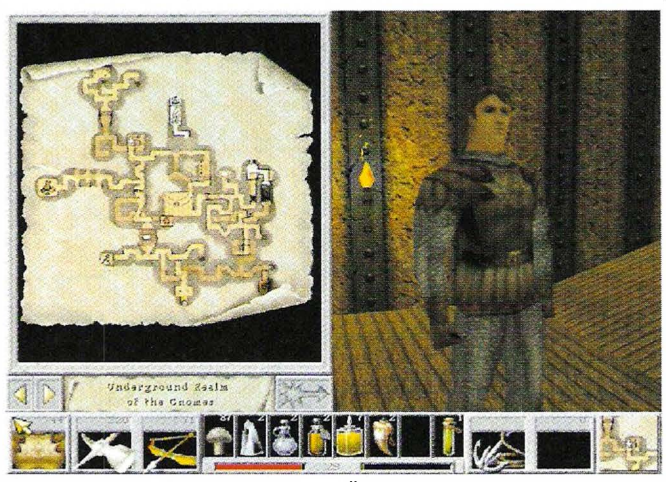
Nach vier Jahren Wartezeit gibt es endlich Neuigkeiten aus Daventry – allerdings keine guten: Ein unheilvoller Orkan wirbelt durchs Königreich und läßt alle Bewohner nebst König Graham und seinen Ministern zu Stein erstarren. Einzig und alleine der junge Strahlemann Connor bleibt von diesem Schicksal verschont, weil ihm wundersamerweise ein Stück der magischen Mask of Enternity vor die Füße geweht wird. Als er plötzlich seine geliebte Sarah als Felsbrocken vor sich stehen sieht, schwört er mit bebender Stimme, den Kampf gegen die böse Macht aufzunehmen, die diesen Fluch über das Land gebracht hat. Seine Aufgabe ist es, die in fünf Einzelteile zersprungene Ewigkeitsmaske wieder zusammenzusetzen, damit der Frieden wiederhergestellt werden kann. Doch wo sind die übrigen vier Teile versteckt? Sicherlich irgendwo in den hintersten Winkeln des weitläufigen Fantasy-Reiches...

Axthiebe

Kaum hat Connor die ersten Schritte auf seiner Suche nach den vier verlorenen Scherben gemacht, schon taucht der erste Dämon aus der Finsternis auf. Zum Glück ist diese unheimliche Kreatur nicht besonders flink, so daß Connor rasch in sein Haus flitzen kann, um einen Dolch zu holen. Damit ist es ihm ein Leichtes, den Feind abzustechen. Dämon? Dolch? Abstechen? Sie haben richtig gehört: Im achten Teil der Adventure-Serie müssen Sie nicht nur Rätsel lösen und weitläufige Welten erkunden, sondern sich auch auf Schritt und Tritt Ihrer Haut wehren. Dabei steht es Ihnen frei, die Hauptperson aus der *Tomb Raider*- oder der Ich-Perspektive zu steuern. Während des Spiels kann die Ansicht jederzeit gewechselt werden, was sich bei plötzlichen Überfällen feindlicher Monster als sehr hilfreich erweisen kann. Lenkt man Connor aus der Distanz, so hat man gerade wegen der frei beweglichen Kamera den besseren Überblick; während der Kämpfe sollte der Spieler jedoch meistens die Ich-Perspektive wählen, da er sich so ganz auf den jeweiligen Gegner konzentrieren kann und nicht noch seine Hauptfigur in Position bringen muß. Das ist häufig eine zeitraubende Tätigkeit, da die Grafik-Engine so flexibel ist, daß man die Kamera prinzipiell überall in Connors Nähe in Stellung bringen kann. Dazu betätigt man die eine Maustaste, während die andere zum Anklicken von untersuchenswerten Gegenständen benötigt wird. Bewegt wird Connor mit den Pfeiltasten. Die STRG-Taste ermöglicht es, zwischen normaler Fortbewegung und Joggingtempo


Häufig benötigt Connor Seil und Haken, um steile Mauern zu erklettern.


Dieses gefiederte Superbabe erweist sich als große Hilfe im Doom-Labyrinth.



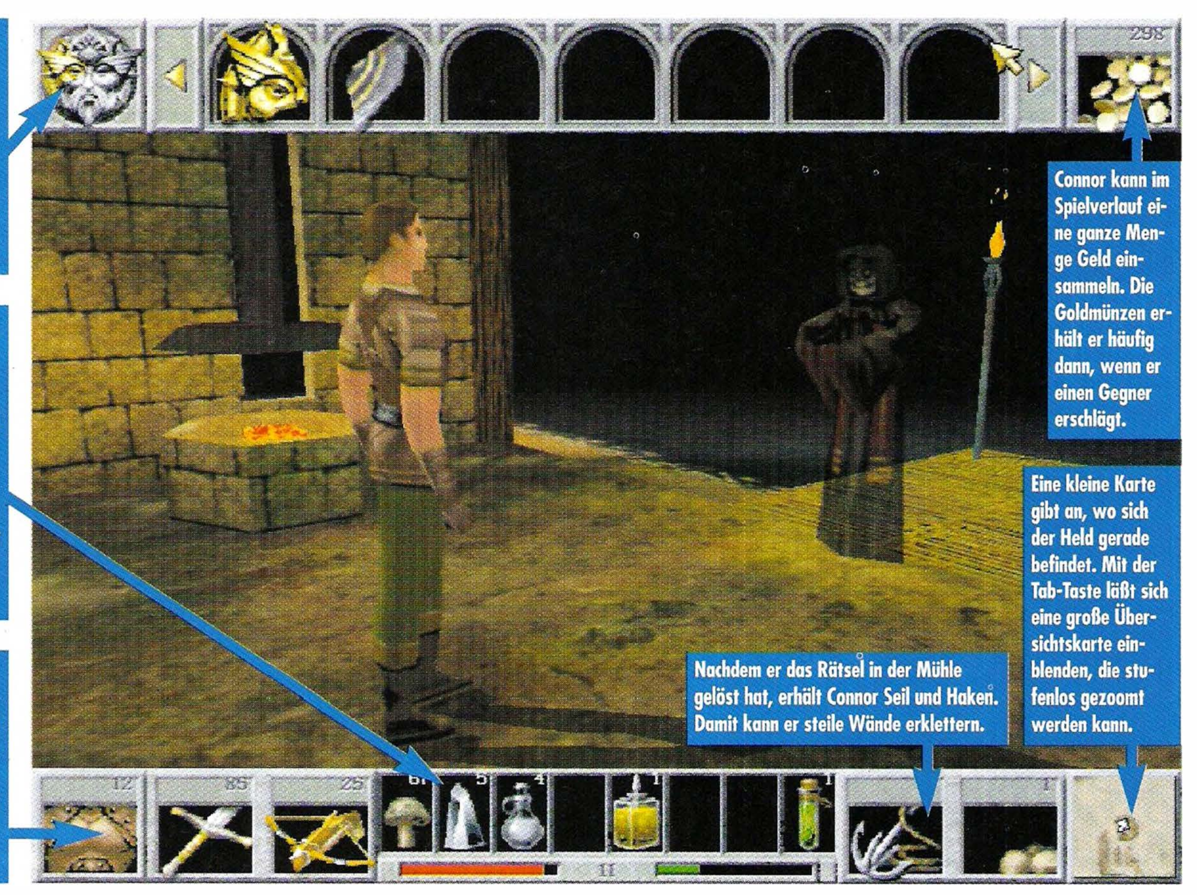
Mit der TAB-Taste kann jederzeit eine große Übersichtskarte eingeblendet werden. Sie ist stufenlos zoombar und kann beliebig im Kartenfenster verschoben werden.



Aus der Ich-Perspektive hat man zwar einen etwas schlechteren Überblick, aber einzelne Gegner lassen sich so leichter kaltstellen.

zu wechseln. Ebenso einfach können die Befehle zum Springen, Verschieben von Gegenständen oder Erklettern steiler Wände ausgeführt werden. Allerdings ist Connor nicht ganz so beweglich wie Lara Croft in ihrem neuesten Abenteuer, was aber angesichts der wenigen Jump&Run-Szenen auch nicht erforderlich ist. Das Inventar befindet sich am oberen Bildrand und kann jederzeit ein- oder ausgeblendet werden. Genauso übersichtlich ist die untere Menüleiste gestaltet, in der man nicht nur eine geeignete Waffe auswählen kann, sondern auch detailliert über den Zustand des Helden informiert wird. Ähnlich wie in *Diablo* zeigen Farbleisten den Gesundheitszustand und den Erfahrungs-Level an; die Menge an verfügbaren Heilfläschchen und Heilpilzen sowie die Auswahl an Zaubersprüchen ist durch entsprechende Bilder übersichtlich dargestellt. Hier findet zudem die Wahl der richtigen Waffe statt: Ein Klick auf die Armbrust, und Connor kann seine Feinde aufs Korn nehmen.

Der Held ist zwar kein übermäßig charmanter, aber sicherlich ein ausgesprochen kampflustiger Geselle. Selbstdistanz und Witzeleien à la Manny Calavera oder Guybrush Threepwood sind ihm fremd. Stattdessen hat er immer einen schwülstigen Spruch parat, wenn es darum geht, schreckliche Ereignisse zu kommentieren. Überhaupt beherrscht die düstere Atmosphäre das ganze Spiel und bietet selten Auflockerungen, wie etwa in der Dimension of Doom: Dort trainieren Skelettdämonen in einer Kampf-Arena und feuern sich gegenseitig durch überschwengliche Zurufe an, was ihnen sichtlichen Spaß zu machen scheint. Der humorlose Connor zieht sich hingegen gleich wieder zurück – wenn auch mehr aus strategischen Gründen als wegen seines mangelnden Sinns für Komik. Zugute halten muß man ihm allerdings, daß er sich nie über sein hartes Schicksal beschwert. Immerhin muß er nicht nur Dutzende widerlicher Kreaturen abwehren, sondern auch sieben riesige Welten durchstreifen. Zum Glück läßt sich der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellen, so daß Fans klassischer



Im Inventar werden die einzelnen Stücke der Ewigkeitsmaske abgelegt. Aber auch vorübergehend benötigte Gegenstände finden hier immer einen Platz.

Hier befinden sich die Heiltränke und sonstigen Power-Ups, die in großen Mengen eingesackt werden können. Die beiden Leisten darunter geben Connors Gesundheit bzw. seinen Erfahrungslevel an.

Je länger Connor unterwegs ist und dabei neue Waffen einsammelt, umso größer ist seine Wehrhaftigkeit. Es gibt auch Updates auf seine Rüstung.

Connor kann im Spielverlauf eine ganze Menge Geld einsammeln. Die Goldmünzen erhält er häufig dann, wenn er einen Gegner erschlägt.

Eine kleine Karte gibt an, wo sich der Held gerade befindet. Mit der Tab-Taste läßt sich eine große Übersichtskarte einblenden, die stufenlos gezoomt werden kann.

Nachdem er das Rätsel in der Mühle gelöst hat, erhält Connor Seil und Haken. Damit kann er steile Wände erklettern.

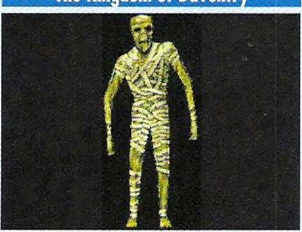


MONSTER UND MUTANTEN

In den sieben Welten begegnet Ihnen eine Vielzahl dämonischer Wesen. Einige davon sind mit ein paar Faustschlägen abzuwehren, während Sie bei anderen mit einer Hellebarde zulangen müssen. Das Lavamonster etwa kann man nur mit einer Fernwaffe wie dem Langbogen zur Strecke bringen.



The Kingdom of Daventry

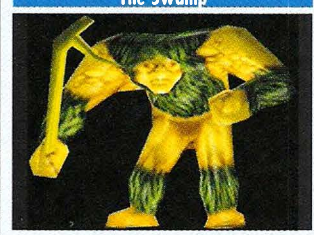


Wenn Connor in eine andere Dimension reisen will, muß er notgedrungen über den Friedhof laufen. Dummerweise graben sich gleich blutgierige Zombies aus dem Erdreich und torkeln auf den Helden zu. Bei diesen Untoten ist eine Fernkampfwaffe von großem Nutzen.

Dimension of Death

Skelettdämonen sind zwar keine besonders starken Gegner, können in Horden jedoch viel Schaden anrichten. Sie sind diejenigen Dämonen, mit denen sich Connor im Labyrinth der Dimension of Death am häufigsten herumschlagen muß.

The Swamp



Ein schwerfälliger Riesenkobold, der entfernte Verwandtschaft mit Quasimodo vortäuscht. Seine einzige Waffe ist ein Ast. Gezielte Schüsse mit dem Bogen lassen diese Kreatur rasch zu Boden gehen.

Realm of the Gnomes



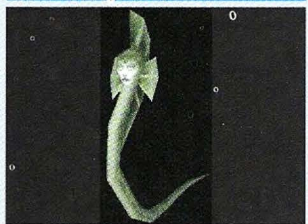
Nach dem Sumpf geht's ins Zwergenreich. Dort wird der Spieler bereits mit offenen Armen von Felsdämonen erwartet. Als ebenfalls nicht scheu erweisen sich die Fledermäuse, die Connor mit elektrischen Blitzen begrüßen.

Frozen Reaches



Die Zombies der Eiswelt heißen passenderweise Frostdämonen und tauchen meistens in Horden auf. Eine langstielige Hiebwaffe hat sich gegen diese coolen Kreaturen bewährt.

Kingdom of the Sun

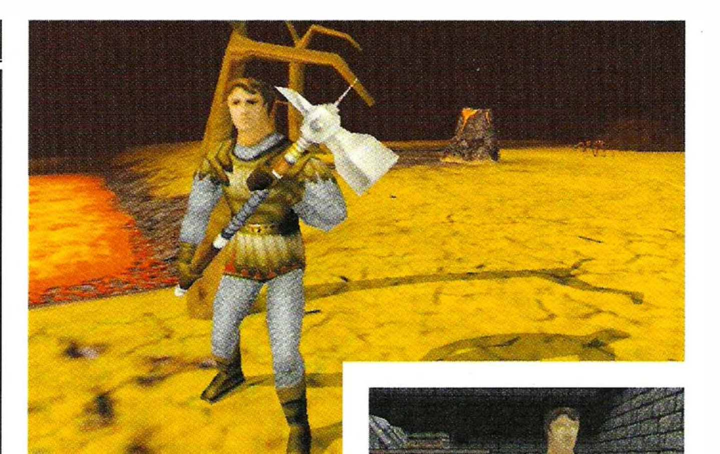


Die Wasserschlangen begegnen einem zwar nur im Sonnentempel, doch gehören sie sicherlich zu den härtesten Gegnern. Mit ihren langen Zungen versetzen sie dem Helden brutale Schläge.

Kingdom of the Sun



Während die Feuerameisen häufig nicht einmal in die Offensive gehen, tauchen die Feuerdämonen gleich aus der kochenden Lava auf, sobald sich Connor in deren Nähe begibt. Glücklicherweise bleiben sie in ihrem heißen Element und folgen dem Helden nicht aufs trockene Land nach.



In der tristen Landschaft der Barren Region wirken die Lavaseen sowie die Schatten der Figuren sehr realistisch.

Adventures das Maß an Metzeleien drastisch zurückschrauben können. Für die Freundinnen und Freunde Action-reicher Spiele wird hingegen die bessere KI im obersten Schwierigkeitsgrad eine echte Herausforderung darstellen: Hier wird Connor so manchen Heilpilz futtern müssen, um die harten Attacken der Feinde zu überstehen. Doch *Mask of Eternity* ist keinesfalls ein verkapptes *Quake 2*, auch wenn die Atmosphäre in beiden Titeln nicht ganz unähnlich ist. Eine Reihe von Rätseln muß gelöst werden, damit man vorankommt. So muß Connor im Sumpflevel eine Tür öffnen, deren Schlüsselloch die Form einer Hand hat. Dummerweise ist seine eigene Hand ein wenig zu klein. Vielleicht paßt aber eine andere... Neben solchen originellen Aufgaben gibt es eine Vielzahl von Rätseln, die in ähnlicher Form schon in klassischen Adventures wie *Monkey Island* oder *Simon the Sorcerer* für muntere Tüftelei sorgten. In der Dimension of Doom darf man sich nach Betreten der Haupthalle beispielsweise auf ein Hüpfspielchen freuen. Wie in *Floyd* befindet sich der Held vor einem riesigen Feld mit frei schwebenden Plattformen, auf denen jeweils ein bestimmtes Symbol abgebildet ist. Es kommt nun darauf an, in der richtigen Reihenfolge auf die richtigen Plattformen zu springen. Springt man auf eine falsche Platte, so muß man von vorne beginnen. Anders als bei dem außerirdischen Anti-Helden Floyd sind es allerdings keine 30 Felder, sondern glücklicherweise bloß fünf. Ein anderes Hüpfrätsel, bei dem es allerdings weniger auf Kombinationsgabe als vielmehr auf das richtige Timing ankommt, befindet sich in der Barren Region. Dort muß man seine Spielfigur von einem schwimmenden Würfel zum nächsten springen lassen, damit sie wohlbehalten das gegenüberliegen-

Wenn Connor den Offenbarungstrank genießt, kann er verborgene Objekte sehen.



Nicht alle Geschöpfe, denen Sie im Spielverlauf begegnen, sind blutgierige Höllenwesen. Diese Wassernixe etwa verhilft Connor zu einer schlagkräftigeren Waffe.



ERFOLGSGESCHICHTE

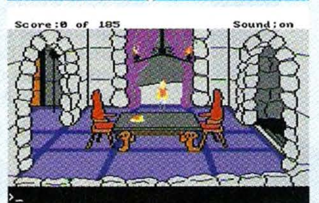
Roberta Williams hätte sich vor fast 20 Jahren bestimmt nicht träumen lassen, daß ihre simple Abenteuergeschichte um das märchenhafte Königreich Daventry einmal Millionen von Spielerinnen und Spielern in aller Welt begeistern würde. Damals begründete *King's Quest 1* das Genre der Grafik-Adventures – und den Erfolg von Frau Williams' Produktionsfirma Sierra. Dort wurden in den vergangenen 18 Jahren einige der erfolgreichsten Serien der PC-Spiele-Historie produziert. Neben *King's Quest* geht auch die *Police Quest* schon in die achte Runde – und *Quest for Glory* erfreut sich wie die *Leisure Suit Larry* nach dem siebten Teil noch großer Beliebtheit.
Wir haben Ihnen im folgenden einen kurzen Überblick über die bekannteste Serie der fotoscheuen Frau Williams zusammengestellt, damit Sie sich eine Vorstellung von den epischen Ausmaßen der Story machen können.

Quest for the Crown



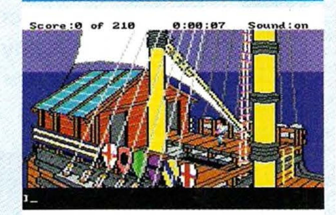
Im ersten Teil der King's Quest-Saga sucht Ritter Graham in einer 16-farbigen EGA-Welt nach den drei verlorenen Schätzen des Königreichs Daventry. Ist er erfolgreich, so wird er zum neuen Herrscher des geschundenen Landes gekrönt. Autorin Roberta Williams schuf hier den Prototypen des Grafik-Adventures.

Romancing the Throne



Nachdem Graham König von Daventry geworden ist, langweilt er sich und ist nur zu gern bereit, die bezaubernde Valanice zu befreien. Dazu macht er sich auf den Weg nach Kolyma. Natürlich geht alles gut aus. Dem zweiten Teil wurde der Vorwurf gemacht, ein reiner Abklatsch des erfolgreichen Vorgängers gewesen zu sein.

To Heir is Human



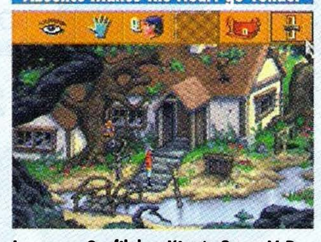
Im dritten Teil wird ein Junge namens Gwydion eingeführt. Er muß sich gegen den bösen Zauberer Mannanan zur Wehr setzen. Dies macht er mit Witz und Verstand. Zum ersten Mal spielt kein Mitglied der Familie König Grahams die Hauptrolle. Das Spiel gewann den Softsel Hot List Hottest Product Award im Jahre 1987.

The Perils of Rosella



1988 gibt es gleich zwei Neuerungen. Eine fortschrittliche Programmiersprache (SCI = Sierra Creative Interpreter) erlaubt Stereo-Ton und bessere Animationen. Zudem darf erstmals ein weibliches Wesen Rätsel lösen und Welten erforschen. Rosella ist König Grahams Tochter und macht sich auf, um ihrem sterbenskranken Vater eine heilbringende Frucht zu bringen.

Absence Makes the Heart go Yonder



In puncto Grafik bot King's Quest V Revolutionäres: 256 Farben, eine Menüleiste mit bunten Icons sowie Sprachausgabe. Fast 10 MB belegte das Spiel auf der Festplatte – im Jahre 1990 ungefähr ein Viertel der durchschnittlichen Gesamtkapazität. Die Story war hingegen weniger revolutionär, mußte sich doch der olle Graham wieder einmal auf die Reise begeben.

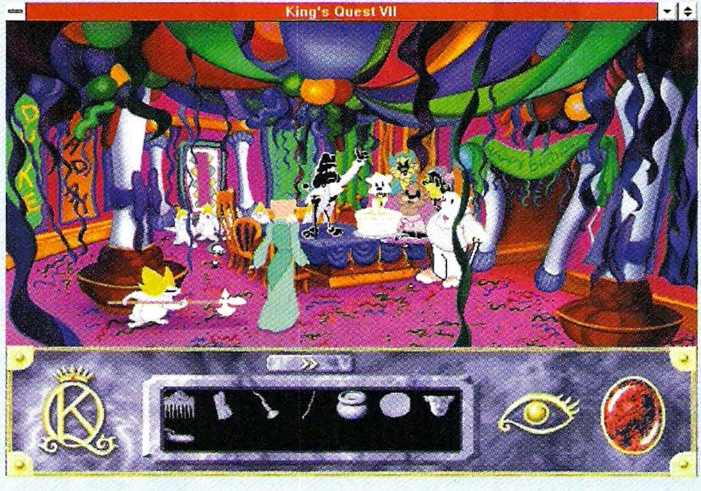
Heir Today, Gone Tomorrow



„Spieglein, Spieglein an der Wand..." – Szenen mit magischen Spiegeln haben Tradition in der Serie. So darf auch Prinz Alexander in ein solches Möbelstück schauen, um sich hoffnungslos in die adrette Cassima zu verlieben, die ihm im Spiegel erscheint. Es folgt die übliche Reise durchs Märchenreich. Lustig sind allerdings die Kreaturen auf der Isle of the Beast.

The Princeless Bride



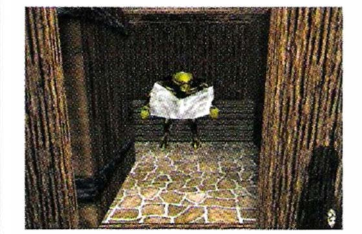


Der Megahammer von 1995. Rekordverdächtige Umsatzzahlen, unglaublich schöne Grafik, Hunderte Rätsel und Locations... und das alles auf sieben CDs! Die Story schleimte die Fans dann aber ordentlich ein: Mit mehr Kitsch als in einem Disneyfilm mittleren Kalibers darf Rosella wieder einmal durch die Landschaft laufen – zeitgleich mit ihrer Mutter Valanice, die sich aber in einem anderen Teil des weitläufigen Fantasy-Landes verirrt hat. Böse Feen, niedliche Häschen, noch niedlichere Kußszenen unterm Mistelstrauch – hier wird einem nichts erspart.

de Ufer eines Lavastroms erreicht. Wie bei einer ähnlichen Aufgabe im diesjährigen Piraten-Adventure *Red Jack* heißt es hier: Ein falscher Sprung – und es ist Schluß mit lustig.

Unendliche Geschichte

Zwar ist der Schauplatz zunächst der gleiche wie in den sieben Vorgängern, doch mit Connor rückt ein einfacher Bauernsohn ins Zentrum des Interesses. Dies tut der Story sichtlich gut, denn das Gerangel der blaublütigen Sippschaft um König Graham erinnerte in den vergangenen Titeln mehr an *Sissi – Schicksalsjahre einer Kaiserin* als an eine Adventure-Geschichte. Bereits im dritten Teil durfte der nichtadelige Gwydion durch die *King's-Quest*-Räume turnen, damals natürlich noch in knallbunten Farben und mit eher possierlichen Schreckgestalten. *Mask of Eternity* beginnt zwar ebenfalls in Daventry, aber dort hat nichts mehr den optischen Glanz der Vorgänger. King Graham ist zu Stein erstarrt – genauso wie seine Untertanen. Neben Connor sind fast nur Trolle, Elfen und Zwerge übriggeblieben. Und Heerscharen böser Dämonen. Ein lediglich bis zur Brust versteinerter Zauberer klärt den jungen Mann darüber auf, was er zu tun hat, um das Land von der Plage zu befreien. Im Laufe seiner Wanderung begegnet Connor vielen weiteren Figuren, die ihm bei seiner Suche nach den Scherben der Ewigkeitsmaske behilflich sind. Von dem Geist eines toten Recken etwa erhält er einen



Erfreulich sind einige lustige Szenen, wie etwa die mit einem Dämon auf dem Klo.



Im Laufe seiner Odyssee sammelt der Held eine Menge Goldstücke ein. Hin und wieder wird kann er die Kohle ausgeben.

TESTCENTER — King's Quest VIII

PRO & CONTRA



+ Recht originelle Kreaturen und sehr abwechslungsreiche Kämpfe

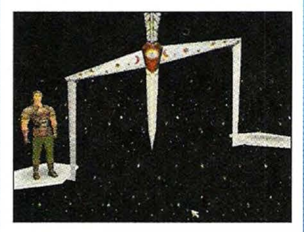
+ Extrem spannende Story mit gelungener Grusel-Atmosphäre



+ Äußerst flexible 3D-Engine mit ausgereifter Zoomfunktion



+ Der Wechsel der Kamera-Perspektive ist im Spiel jederzeit möglich



+ Die teils originellen Rätsel arten niemals in verzweifelte Rate-Orgien aus



+ Riesige Welten, für die man bis zu 100 Spielstunden brauchen wird



– Sehr lange Ladezeiten und ziemlich happige Hardware-Anforderungen



– Häufig allzu grobe Objekte und Pop-Up-Effekte am Horizont

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Support über DirectDraw bei 4 MB RAM
*2 AGP-Version ab Pentium II lauffähig

Legende: Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
i740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Legende: Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

AUSSTATTUNG

Anzahl der CDs:
Eine

Spieldauer:
Mindestens 70 Stunden

Sound:
Der Soundtrack unterstützt die düstere Fantasy-Atmosphäre. Besonders die besinnlichen Gitarrentracks lassen den Spieler zwischendurch auch akustisch verschnaufen. Etwas pompös wirken die Orchesterstücke.

Grafik:
Die 3Dfx-unterstützte Grafik bietet eine sehr flexible Handhabung. Einzelne Effekte sind recht überzeugend geraten, während die harsche Eckigkeit vieler Objekte wenig zum kantengeglätteten Helden paßt.

Schwierigkeitsgrad:
Den Härtegrad der Kampfszenen kann man zu Beginn festlegen: Traditionelle Adventure-Fans wählen „Leicht", Action-gewohnte Spieler „Schwer". Alle anderen sollten sich für die „Normal"-Option entscheiden.

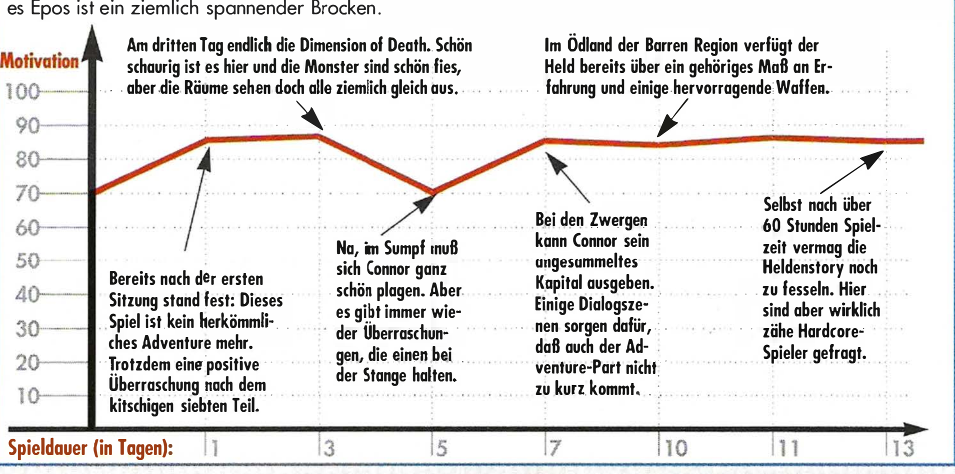
Zwischensequenzen:
In jeder Welt gibt es zahlreiche kurze Cut-Szenen, die stets sehr gut in die übrige Spielhandlung eingefügt sind.

Anzahl der Welten:
Sieben

Dialoge:
Einzelne Textzeilen sind nicht anwählbar. Ein Klick auf die jeweilige Figur reicht aber aus, um sie zum Sprechen zu bringen. Natürlich haben nicht alle Figuren etwas zu sagen…

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wow! Hier wird sich so mancher Spieler die Zähne ausbeißen, denn *Mask of Eternity* ist wirklich ein enorm langes Spiel. Aber keineswegs langweilig, wie einige durchgezockte Nächte beweisen. Roberta Williams' neues Epos ist ein ziemlich spannender Brocken.



ROBERTA WILLIAMS UND SIERRA



Im Jahre 1979 entwickelt Roberta Williams die Story für ein Spiel namens *Mystery House*, zu dem ihr Ehemann Ken passende Schwarzweiß-Bilder im Text-Modus programmiert. Das Adventure wird ein großer Erfolg, so daß sich das Ehepaar Williams dazu entschließt, eine eigene Produktionsfirma zu gründen. Bereits in den ersten drei Jahren mausert sich Sierra On-Line zu einem der führenden Anbieter von Computerspielen. Zunächst werden Titel für alle möglichen Plattformen angeboten, doch 1983 kommt mit *The Wizard and the Princess* das erste Sierra-Adventure für den PC heraus. Unterstützt von IBM, arbeitet Roberta Williams mit ihrem Team danach an einem Projekt, das die ungeahnten Möglichkeiten der neuen Plattform voll ausnutzen soll. Eine 16-Farben-Palette und Dreikanalton zeigen auf, welche Möglichkeiten das Medium bieten kann. *King's Quest 1 – Quest for the Crown* erscheint im Sommer 1983 und markiert den Beginn einer neuen Epoche.



Diese klapprigen Herren setzen dem Spieler in der Dimension of Death stark zu.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Tomb Raider 3	90%
King's Quest VIII	86%
Little Big Adventure*[1]	82%
Deathtrap Dungeon	82%
King's Quest VII*[2]	70%

Keines der oben genannten Spiele eignet sich hundertprozentig zum Vergleich mit *Mask of Eternity*. Von der Atmosphäre her erinnert es am ehesten an *Deathtrap Dungeon*, doch aufgrund der Rätselfülle hat es mehr Ähnlichkeit mit dem spannenden *Little Big Adventure 2*. An die *Tomb Raider 2*-Grafik kommt Sierras Titel mit seinen Klötzchenflammen bei weitem nicht heran. Der Vorgänger bot vor Jahren zwar tonnenweise Kitsch, war damals aber in grafischer Hinsicht sicherlich richtungsweisend. Die perfekte Mischung aus Action und Rätselei könnte den achten Teil ebenfalls zu einem Vorreiter des Genres machen.

*[1] Abgewertet, Test in Ausgabe 9/97
*[2] Abgewertet, Test in Ausgabe 1/95

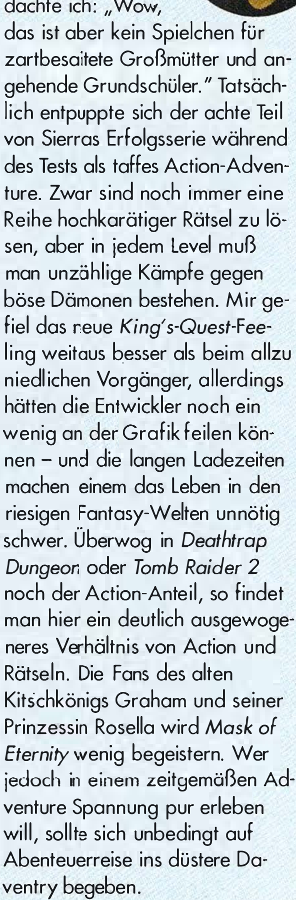
magischen Ring. Der König der Sümpfe, Mudge, verhilft dem Helden zur Weiterreise ins unterirdische Reich der Gnome. Doch Connor darf auch seine Ritterlichkeit unter Beweis stellen, indem er einem kleinen Mädchen die Flucht aus dem Labyrinth der Dimension of Doom ermöglicht. Je weiter man in die Weiten der gigantischen Welten vordringt, desto mehr erfährt man über die Natur des bösen Fluchs.

Deathtrap Daventry

Während die Story recht faszinierend ist, scheint die Grafik eine eher zwiespältige Sache zu sein. Zwar ist die Vielfältigkeit der Perspektivenwahl eindrucksvoll und auch die Beweglichkeit der Spielfigur erinnert an Lara Croft, aber die Umgebung ist in den meisten Welten doch etwas abwechslungsarm und bietet allzu grobe Effekte. Zudem kann das Spiel nur unter 3Dfx-Beschleunigung richtig genossen werden, denn im Software-Modus sind die ohnehin spärlichen Landschaften recht unansehnlich. Sehr schön hingegen wirken die Schatten, die sich wirklichkeitsgetreu zu den jeweiligen Figuren und deren Bewegungen verhalten. Ganz anders ist da der Eindruck von Feuer, Rauch und Nebel: Allzu klobig züngeln harsche Polygonflammen aus den Pechfackeln empor. Das sah in *Deathtrap Dungeon* wesentlich besser aus. Auch die Oberfläche des Sees in Daventry oder die Wasserfälle sind reichlich unrealistisch. Vielleicht trägt aber gerade das Fehlen von zeitgemäßen Effekten wie Environment Mapping zur ungeheuer dichten Stimmung in den weitläufigen Welten bei. Immerhin wirkt das Design beinahe aller Figuren und Objekte ziemlich roh – bis auf einige hervorstechende Ausnahmen. So erscheint der halbversteinerte Zauberer am See im Gegensatz zu den ihn umgebendenden Kobolden besonders bunt und lebendig. Und das Aussehen der Spielfigur ist vor allem in den späteren Levels beeindruckend: Mittels Alpha-Blending wurden die harten Kanten so stark aufgeweicht, daß Connor für einen Computerhelden ungewöhnlich rund erscheint. Auch seine Kreuzritterrüstung strahlt in hellem Glanz und bietet dadurch einen scharfen Kontrast zu den grauen Dämonen, die ihn unablässig bedrängen. Sein Gesicht ist allerdings eher fassadenhaft, was ein grundsätzliches Problem der meisten 3D-Engines zu sein scheint. Die überzeugenden Cut-Szenen passen sich der Spielgrafik so weit an, daß die Übergänge fast nahtlos wirken.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT



Schon bei der Produkt-Präsentation vor einigen Wochen dachte ich: „Wow, das ist aber kein Spielchen für zartbesaitete Großmütter und angehende Grundschüler." Tatsächlich entpuppte sich der achte Teil von Sierras Erfolgsserie während des Tests als taffes Action-Adventure. Zwar sind noch immer eine Reihe hochkarätiger Rätsel zu lösen, aber in jedem Level muß man unzählige Kämpfe gegen böse Dämonen bestehen. Mir gefiel das neue *King's-Quest*-Feeling weitaus besser als beim allzu niedlichen Vorgänger, allerdings hätten die Entwickler noch ein wenig an der Grafik feilen können – und die langen Ladezeiten machen einem das Leben in den riesigen Fantasy-Welten unnötig schwer. Überwog in *Deathtrap Dungeon* oder *Tomb Raider 2* noch der Action-Anteil, so findet man hier ein deutlich ausgewogeneres Verhältnis von Action und Rätseln. Die Fans des alten Kitschkönigs Graham und seiner Prinzessin Rosella wird *Mask of Eternity* wenig begeistern. Wer jedoch in einem zeitgemäßen Adventure Spannung pur erleben will, sollte sich unbedingt auf Abenteuerreise ins düstere Daventry begeben.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	-
● 3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 250 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/266, 64 MB RAM
32xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Deathtrap Dungeon,
Tomb Raider 2

RANKING

Adventure	
Grafik	84%
Sound	80%
Steuerung	82%
Multiplayer	- %
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-



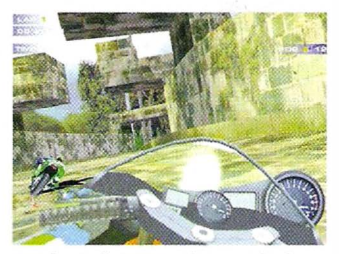
Das französische Entwicklerteam Delphine Software läutete im Sommer 1997 eine neue Ära ein: Rennspiele auf zwei Rädern waren bis zu diesem Zeitpunkt eine Rarität, seit dem durchschlagenden Erfolg von Moto Racer schwingen sich aber immer mehr Entwickler auf die heißen Maschinen.

Moto Racer 2

Doppelpack



Mit Vollgas durch die engen Gassen einer afrikanischen Kleinstadt. Das gute Geschwindigkeitsgefühl ist eine der Stärken von Moto Racer 2.



Aus der Cockpit-Perspektive wirkt das Geschehen ein wenig realistischer.



Spektakuläre Unfälle werden in der Wiederholung noch einmal präsentiert.

Kein Wunder, daß sich der zweite Teil in einem wesentlich stärkeren Konkurrenzumfeld abstrampeln muß. Microsoft konnte mit *Motocross Madness* einen beeindruckenden Vorsprung herausarbeiten und *Superbike* von Graffiti steht bereits in den Startlöchern. Eine Spezialisierung auf Straße oder Gelände will Delphine Software nicht mitmachen, statt dessen wird weiterhin auf eine Verquickung von beiden Stilrichtungen gesetzt.
Im Vergleich zum Vorgänger blieben die Spielmodi weitgehend unangetastet, die Anzahl der Parcours wurde allerdings drastisch erhöht. In der Sahara, rund um den Amazonas und in der Bretagne stehen jeweils vier Kurse für Renn- und Geländemaschinen zur Verfügung. Dazu gesellen sich vier reine Cross-Strecken sowie unterschiedliche Witterungsverhältnisse (Regen, Schnee) und Tageszeiten.
Trotz dieser vielversprechenden Grundvoraussetzungen und des bewährten Spielprinzips hat *Moto Racer 2* mit einem wesentlichen Problem zu kämpfen: Während die Umgebung flüssig am Spieler vorbeizieht, ruckeln und zuckeln die gegnerischen Motorräder über den Asphalt – egal auf welchem Turbo-Rechner man das Spiel auch installiert. Solange nicht mit „Feindkontakt" gefahren wird, macht sich dieses Manko zwar kaum bemerkbar, bei einer direkten Auseinandersetzung kommt es aber zu ungewollten Kollisionen. Ein weiteres Problem betrifft die Fahrt mit den Geländemaschinen: Bei einigen Sprüngen scheint sich eine „unsichtbare Seitenbegrenzung" aufzubauen. Schießt man über diese Barriere hinaus, so zieht es die Enduro nach unten wie einen nassen Sack. Die kurzweilige Raserei bekommt einen faden Beigeschmack.
Grafisch hat Delphine Software ganze Arbeit geleistet. Die Motorräder funkeln im Sonnenlicht, sind ausgesprochen detailliert und die Fahrer verfügen über herrliche Bewegungsabläufe, wenn man sich mit hoher Geschwindigkeit in enge Kurven legt. Die Landschaften wurden anhand von digitalisierten Bildern angefertigt und wirken dementsprechend lebensecht – animierte Streckenrand-Objekte, wie beispielsweise in *Need for Speed 3*, gibt es jedoch nicht. Nach einem Rennen werden die kühnsten Überholmanöver noch einmal in einer Wiederholung zusammengefaßt und mit einer noch höheren Qualität aus verschiedenen Perspektiven präsentiert. Der Sound kommt vor allem bei den Enduros gut zur Geltung, das sonore Knattern kann langfristig motivieren. Lediglich die Straßenmaschinen klingen ein wenig schwach auf der Brust.

Oliver Menne ■

STATEMENT

Im Vergleich mit Rennspielen wie *Nice 2* oder *Need for Speed 3* schneidet *Moto Racer 2* ein wenig schlechter ab, kann sich aber gegen das mittlerweile altbackende Redline Racer deutlich durchsetzen. Ohne die beschriebenen Mankos wäre durchaus eine höhere Wertung möglich gewesen, auch wenn die Fahrphysik selbst im Simulations-Modus alles andere als realistisch ist. Der integrierte Editor funktioniert tadellos und sorgt für einen weiteren Motivationsschub, wenn man mit den mitgelieferten Strecken durch ist.



Bei Nacht werden die Scheinwerfer eingeschaltet – ein faszinierender Effekt.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	4
Direct3D ●	ModemLink	-
3Dfx Glide ●	Netzwerk	4
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2 ●	Audio ●	

BENÖTIGT
Pentium 200, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 145 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 145 MB

VERGLEICHBAR MIT
Moto Racer, Redline Racer

RANKING

Rennspiel

Grafik	80%
Sound	78%
Steuerung	87%
Multiplayer	82%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Delphine
Preis	ca. DM 80,-

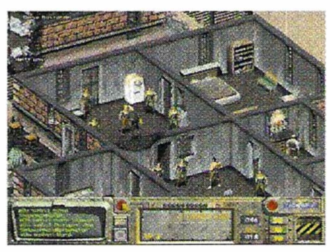


Fallout 2

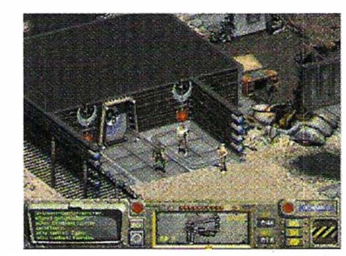
The day after...

Nicht wenige Spieler halten Fallout für das innovativste Rollenspiel des Jahres 1998. Das futuristische Endzeit-Setting, das rundum gelungene Charaktersystem und die beklemmende Spielatmosphäre geben ihnen Recht. Nach nur wenigen Monaten ist jetzt die Fortsetzung erhältlich. Was hat sich im einzelnen geändert?

Eine allzu lange Verschnaufpause haben sich die Entwickler wirklich nicht gegönnt. Denn wie wir bereits in Ausgabe 4/98 feststellten, war *Fallout 2* schon fast fertig, als die deutsch lokalisierte Version des Vorgängers hierzulande noch gar nicht erhältlich war. Diese Eile merkt man der Fortsetzung auch deutlich an... Minimale Änderungen in der Spiellogik, eine verbesserte Gegner-KI sowie kleinere Korrekturen sind eigentlich alles, was *Fallout 2* vom Original unterscheidet. Und natürlich eine neue Story, die sogar einen direkten Bezug zur Vergangenheit herstellt: 80 Jahre nach der Rettung von Vault 13 durch den „Vault Dweller" macht sich dessen Enkel auf zu neuen Heldentaten. Das sogenannte „Garden Of Eden Creation Kit" (G.E.C.K.), also ein Werkzeug zur Bewohnbarmachung von verseuchtem Land, steht am Ziel der RPG-Odyssee. Gelingt es Ihnen nicht, das sagenumwobene Gerät innerhalb einer bestimmten Frist zu finden, so droht Ihrem Stamm der Hungertod. Zunächst ist allerdings eine Anfangshürde zu überwinden: Lediglich mit einem Speer ausgerüstet, gilt es, die „Höhle der Herausforderungen" zu durchqueren – erst dann erkennen die Stammesältesten Ihre Berufung zum Helden an. Nach der Mutprobe wird einem dann allerdings die selbe Handlungsfreiheit geboten, wie man sie aus dem Vorgänger kennt. Auf einem Kartenausschnitt des amerikanischen Kontinents zieht man frei von Siedlung zu Siedlung, lernt dabei die eigenartigsten Zeitgenossen kennen, hört sich deren Geschichte an und hilft ihnen bei größeren und kleineren Wehwehchen. Aus den zahlreichen Hinweisen und Gerüchten, die man im Gegenzug erhält, ergibt sich schließlich der Fundort des G.E.C.K.



Die Wartezeit zwischen englischer und deutscher Version wird diesmal kürzer.



Ein Wiedersehen mit der Brotherhood of Steel? Der Eingang sieht danach aus...

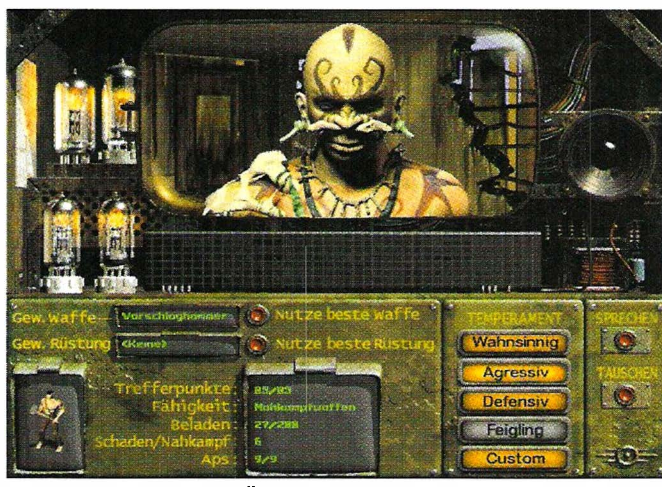


Alles beim Alten: Auch im Charakter-Bildschirm hat sich nichts geändert.

Alles beim Alten!

Auf Einzelheiten des Spielprinzips einzugehen, wäre im Fall von *Fallout 2* reine Platzverschwendung. Zu groß sind die Überschneidungen mit dem Vorgänger. Im Charakter-Menü findet man die gleichen Fähigkeiten (Skills), Grafik und Sound wurden überhaupt nicht weiterentwickelt und auch der Aufbau der einzelnen Mini-Quests ähnelt verdächtig dem von *Fallout*. Einige Neuerungen gab es freilich: Beispielsweise darf jetzt ein Automobil zur Überwindung längerer Wegstrecken benutzt werden, es gibt eine deutlich größere Anzahl von Waffen – und der Spieler hat mehr Kontrolle über die Ausrüstung sowie das Betragen seiner Begleiter. Natürlich wurde auch, wie versprochen, an der Gegner-KI herumgebastelt – aber auch hier steht auf einem anderen Blatt, was davon letztendlich beim Spieler ankommt. Das alles soll keineswegs negativer klingen, als es im Endeffekt ist: *Fallout 2* ist über 50 Prozent umfangreicher, deutlich schwieriger und in puncto Kampf- und Ladegeschwindigkeit sehr viel schneller als das Original. Was uns besonders angenehm aufgefallen ist, war die Bugfreiheit der vorliegenden Test-Version. Leider vergällen einige Übersetzungsfehler in der deutschen Version einen Teil dieser Freude.

Thomas Borovskis ■



Eine der wenigen Neuerungen: Über die NPC-Begleiter hat der Spieler nun echte Kontrolle. Waffe und Rüstung lassen sich ebenso festlegen wie das Kampfverhalten.

STATEMENT

Fallout 2 ist irgendwie wie *Tomb Raider 3*. Beide folgen einem grandiosen Vorgänger, bereiten reichlich Spielspaß, bieten aber selbst keine echten Neuerungen. Mir hat der erneute Ausflug in die Endzeit jedenfalls viel Vergnügen bereitet – und ich glaube, so wird es jedem begeisterten *Fallout*-Spieler ergehen. Schwierig wird die Kaufentscheidung allenfalls für Leute, die den ersten Teil nicht kennen, da sich die Designer mit kleinen Hinweisen darauf keineswegs zurückhielten. Mein Tip: *Fallout 1* günstig als Budget-Spiel kaufen und gleich anschließend den Nachfolger durchzocken. Dann gibt's auch keine Verständnisprobleme.



Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	-
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 90,16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 2 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 585 MB

VERGLEICHBAR MIT
Fallout, Crusader

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	75%
Sound	82%
Steuerung	65%
Multiplayer	- %
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 80,-

Heretic 2

Das Gemetzel der Ketzer

Endlich! Nach vielen Jahren des Exils kehrt Corvus zurück nach Parthoris und räumt dort gründlich auf unter der lästigen Dämonenbrut des Erzbösewichts D'sparil. Activisions Entwickler haben sich in den vergangenen Wochen richtig ins Zeug gelegt, um auch dem deutschen Publikum eine lokalisierte Version des Action-Spektakels anbieten zu können. Neben dem Level-Design wurde das Menü komplett überarbeitet (vgl. Preview in Ausgabe 12/98). Im folgenden Testbericht erfahren Sie, ob sich das lange Warten auf den Herrn mit den spitzen Ohren gelohnt hat.



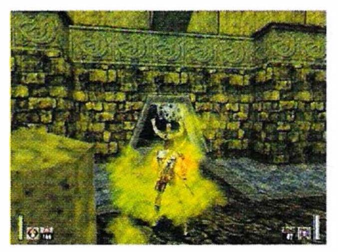
Im Reiche Parthoris ist die Zeit des Zuckerschleckens vorbei: Eine Seuche hat die Eingeborenen befallen und entweder dahingerafft oder zu irren Mutanten gemacht. Die wenigen Bewohner des Kontinents, die von der Pest verschont blieben, leiden unter der Diktatur zweier diabolischer Magier. Es handelt sich um die Brüder des Oberbösewichts D'sparil, der das Reich bereits einmal ins Verderben stürzen wollte, wobei ihm zum Glück Superheld Corvus in die Quere kam. Allerdings konnte der sterbende D'sparil noch einen Fluch herausschreien, der für besagte Seuche verantwortlich ist. Doch selbst die überlebenden Völker müssen sich über mangelnde Lebensqualität beklagen. Entweder zerfleischen sie sich gegenseitig in blutigen Kriegen oder werden von dem schmucken Brüderpaar zur Zwangsarbeit verdonnert, wie etwa die friedfertigen Ogels. Gegen diese geballte Macht des Bösen kann nur einer helfen: Mit dem Segen seiner Ahnen, magischen Fähigkeiten und sehr viel Mumm in den Knochen begibt sich Corvus noch einmal auf die Reise durch Parthoris. Nur er kann alles wieder ins Lot bringen.

Spitzohr

Neben den amphibischen Ssithra und den Insektenmenschen der T'chekrik leben die Sidhe als dritte große Rasse im Land. Ihre Zivilisation war der ihrer Nachbarn überlegen, so daß sie als einzige Rasse große Städte und prächtige Tempel errichten konnten, in denen sie ihren Göttern huldigten. Die Herrschaft D'sparils und die anschließende Diktatur seiner beiden Brüder zerstörte das harmonische Leben der Sidhe. Aus deren Mitte kommt Corvus, der sich gegen das Böse auflehnt – und somit als Ketzer von seinen Feinden bekämpft wird.
Zunächst vermag er sich mit seinem Stab gegen die amoklaufenden Opfer der Seuche zur Wehr zu setzen. Zudem besitzt er genügend magische Energie, um Feuerbälle gegen die Angreifer zu



In Silverspring beginnt die Odyssee des Helden. Hier warten hirnkranke Dämonen und die unbarmherzigen Häscher D'sparils darauf, vorwitzige Ketzer zu schinden.



Mehrere übereinandergelagerte Texturen sorgen für brillante Rauch- und Licht-Effekte. Das schafft Atmosphäre!



Recht grob geht dieser Drache mit Corvus um. Dieser bringt dem wilden Untier aber rasch Manieren bei.

schleudern. Als er in der Sidhe-Stadt Silverspring durch die Gassen läuft, muß er diesen schwachen Zauber anwenden, um sich seiner Haut zu wehren. In späteren Levels kommen weitere Waffen hinzu, die um ein Vielfaches wirkungsvoller sind. Ein hervorragendes Hilfsmittel ist etwa der aus dem ersten Teil bekannte Höllenstab (= Hellstaff). Er feuert ähnlich einem Maschinengewehr fast ununterbrochen tödliche Geschosse ab. Der Repulsionsring eignet sich hervorragend als Abwehrmittel, da er eine Druckwelle aussendet, die alle Gegner in der Nähe des Helden vernichtet. Eine der wirkungsvollsten Waffen ist aber der Phoenixbogen. Mit dieser Wunderwaffe werden glühende Pfeile abgeschossen, die am Zielort für eine Explosion sorgen und damit heftigen Schaden anrichten.

Dem Spieler stehen neben den insgesamt zehn Waffen noch zahlreiche Zaubersprüche zur Verfügung – wenn er sie denn in den Winkeln und Nischen der weitläufigen Landschaften findet. An zentralen Orten befinden sich zudem Schreine, an denen Corvus seine Lebensenergie erneuern, seine Waffen upgraden oder sich selbst unsichtbar machen kann. Am Reflektionsschrein wird der Held gar für einige Zeit unverwundbar.

Berge und Canyons

Doch selbst im Normalzustand muß sich Corvus nicht von den Häschern der D'sparil-Brüder abschlachten lassen. Seine enorme Wendigkeit hilft ihm dabei, schweren Attacken auszuweichen, ohne gleich einen kostbaren Zauber zu vergeuden. Da sowohl die Bewegungs- als auch die Handlungsbefehle für die Tastatur frei konfigurierbar sind, kann man sich die Steuerung des Ketzers sehr einfach machen. Die Kamera läßt sich am besten mit der Maus kontrollieren, da auf diese Weise Zooms und freie Schwenks in alle Richtungen leicht möglich sind. Verliert der Spieler bei Betrachtung der Gewölbedecke kurzzeitig den Helden aus den Augen, so kann er die Kamera in Sekundenbruchteilen zentrieren. Ein Umschalten in die Ich-Perspektive ist nicht möglich, da aber die Beweglichkeit des Helden ein wichtiges Spielelement darstellt, ist die Wahl der *Tomb Raider*-Perspektive nachvollziehbar. Allerdings hinkt Corvus seiner sportlichen Kollegin im Bezug auf Eleganz deutlich hinterher. Seine Sprünge wirken ungelenk und wenn er eine Mauer erklimmt, scheint ihn das nicht mehr anzustrengen als das gelegentliche unfeine Kratzen am Hinterteil. Um sein Ziel zu erreichen und die beiden bösen Brüder zu vernichten, muß man 24 Levels durchreisen. Diese sind nicht nur aufwendig gestaltet, sondern bieten innerhalb der verschiedenen Landschaften eine Menge Abwechslung. So befinden sich im Canyon-Level am Fuße der schroffen Felswände Kakteen oder beispielsweise ein Wegweiser zum benachbarten Land K'chekrik. Dies erleichtert die Orientierung ungemein und fügt nette Details zur überzeugend gestalteten Landschaft hinzu.



Dieser Balken zeigt an, wieviel Energie zur Verfügung steht. Der Phoenix-Bogen etwa benötigt sehr viel Energie.

Zu Beginn verfügt Corvus über wenige Waffen und eine schlechte Rüstung. Erst im Spielverlauf nimmt seine Kampffähigkeit zu.

Das Gesundheitsbarometer zeigt perfektes Wohlbefinden an. Bald wird es dort aber vielleicht kleine Einbußen geben.

Hier wird die Waffe gewählt. Neun herkömmliche Angriffswaffen stehen zur Auswahl, mit dem grandiosen Morph Ovum erhöht sich deren Zahl auf zehn. Hier ist der schwache Feuerball aktiviert.

Hier wird die Menge der verfügbaren Zaubersprüche angezeigt. Ist der kleine Balken ganz blau, bedeutet das größtmögliche Zauber-Power.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Tomb Raider 3	90%
Heretic 2	85%
Deathtrap Dungeon	82%
O.D.T.	72%
Das Fünfte Element	62%

Dummerweise hat sich auch Frau Croft zur Adventszeit mit neuen Abenteuern aus dem Urlaub zurückgemeldet. Gegen sie hat Corvus keine Chance. Denn die Archäologin ist nicht nur die gelenkigste und charismatischste Action-Spielfigur, sondern sieht auch wesentlich besser aus. Die Atmosphäre im Activision-Titel erinnert mehr an *Deathtrap Dungeon* oder *O.D.T.* Letztgenanntem kann *Heretic 2* in puncto Grafik aber bei weitem nicht das Wasser reichen. Ebenso deutlich setzt sich Corvus von seinen Kollegen beim *Fünften Element* ab, die gegen den mächtigen Sidhe-Streiter doch recht kümmerlich und blaß erscheinen.

Ketzer-Engine

Grundlegend für solche grafischen Finessen ist die leicht überarbeitete *Q2*-Engine. Die Verwendung einer bewährten Grafik-Routine ließ den Entwicklern mehr Zeit, sich Gedanken über das Level-Design und das Aussehen einzelner Effekte zu machen. So sind die Licht- und Glitzer-Effekte gerade während der Explosionen, der Salven mit dem Höllenstab oder den gelegentlichen Power-Ups an den magischen Schreinen besonders beeindruckend. Die Darstellung bewegter Oberflächen der unterirdischen Seen oder des glühenden Feuerstroms im Kerker-Level sind nicht ganz so ausgefeilt wie in *Unreal*. Durch eine zusätzliche Transparenztextur wirken sie jedoch durchaus wirklichkeitsnah. Für diese winzigen Einbußen an Grafikqualität entschädigen allerdings

TESTCENTER — Heretic 2

PRO & CONTRA



+ Eindrucksvolle 3D-Grafik und großartige Effekte in allen Farbtönen



+ Ein hervorragendes Level-Design mit einer großen Anzahl an Locations



+ Der Held ist sehr gelenkig und beherrscht viele Bewegungen



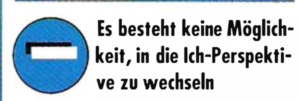
+ Eine große Menge verschiedene Gegner und eine leistungsstarke KI



+ Anhaltende Spannung wird durch eine stimmige Handlung erzeugt



− An einigen Stellen befinden sich nur starre Sprites im Hintergrund



− Es besteht keine Möglichkeit, in die Ich-Perspektive zu wechseln

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium 233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 [1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Intel i740 [1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig

[1] AGP-Version ab Pentium II lauffähig

Unspielbar / Flüssig / Spielbar / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium 233			Pentium II/233		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
G 200 [1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740 [1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

[1] AGP-Version ab Pentium II lauffähig

Unspielbar / Flüssig / Spielbar / Geht nicht

AUSSTATTUNG

Anzahl der CDs: 1

Schwierigkeitsgrade:
Leicht, Medium und Hart

Waffen:
Inklusive Morph Ovum: 10. Vom luschigen Feuerball bis zur Sphäre der Vernichtung bietet das Arsenal für jeden Zweck die richtige Waffe.

Gegner:
Sehr viele verschiedene Feinde, die sich in zwei Hauptgattungen unterteilen: niedere Wesen wie die Gorgonen und Ratten einerseits, höhere Wesen wie die Caurtharier und T'chekrik andererseits.

Speichern und Laden:
Jederzeit möglich. Auch eine Quick-Load-Funktion steht zur Verfügung.

Grafik:
Die modifizierte *Q2*-Engine erlaubt 3D-beschleunigte Auflösungen von bis zu 800x600 Bildpunkten. Die Ladezeiten sind angenehm kurz.

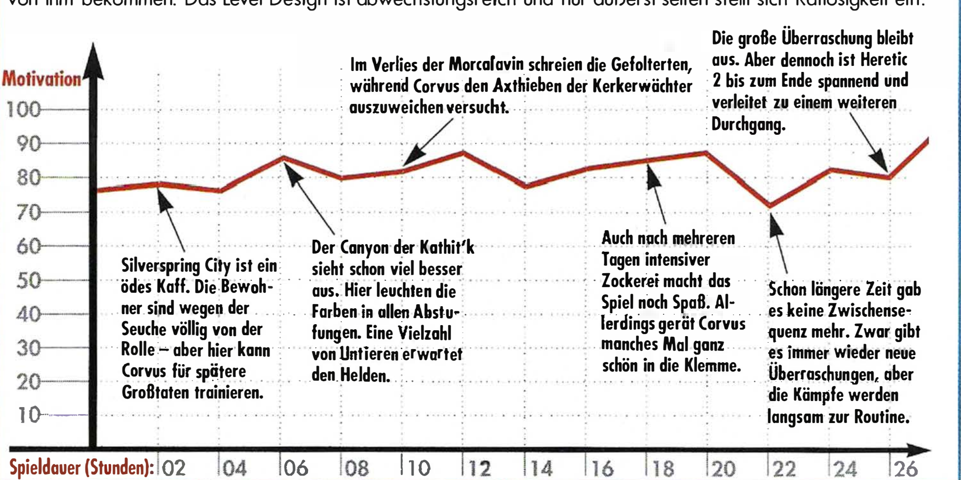
Steuerung:
Corvus wird aus der *Tomb-Raider*-Perspektive gelenkt. Die Kamera ist frei beweglich. Ein Umschalten in die Ich-Perspektive ist nicht möglich.

Sound:
Die Musik ist unspektakulär, aber an die jeweilige Situation angepaßt.

Spieldauer:
Je nach Schwierigkeitsgrad 25 bis 40 Stunden.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Langeweile ist ein Fremdwort in Parthoris. Massen nimmermüder Feinde erwarten vom Spieler, daß sie Saures von ihm bekommen. Das Level-Design ist abwechslungsreich und nur äußerst selten stellt sich Ratlosigkeit ein.

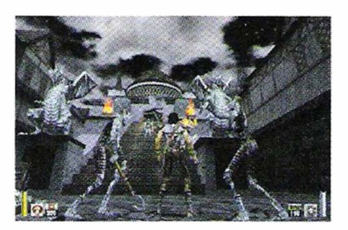




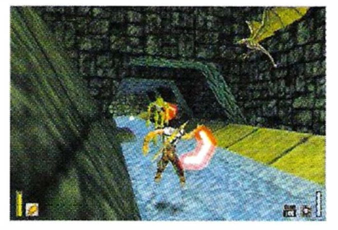
Zu Beginn kämpft Corvus einzig mit Stock und Feuerball. In den späteren Levels greift er jedoch lieber zum Donnerschlag-Spell oder dem wirkungsvollen Sturmbogen.



The Axeman cometh: Nicht der Barbier von Sevilla will Corvus den Dreitagesbart stutzen, sondern ein grimmiger Wächter in Silverspring.



Corvus ist nicht allein im Dunkeln: Ein paar Caurtharier leisten ihm Gesellschaft.



Aus der Luft, vom Lande und aus dem Wasser greifen die Höllenwesen an.

STATEMENT

Nach dem Fiasko mit der verwanzten Preview-Version hatte ich nicht mehr zu hoffen gewagt, Corvus schon so bald wiederzusehen. Doch jetzt spricht der Held nicht nur ein akzentfreies Deutsch, sondern sieht grafisch deutlich besser aus – wenngleich seine häßliche Visage Frau Croft gar nicht gefallen würde. Aber die hat derzeit eh andere Sorgen als der wehrhafte Sidhe-Ketzer, denn *Heretic 2* ist Action pur und keine Jump&Run-Orgie à la *Tomb Raider 3*. Zwar müssen hin und wieder einige Schalter umgelegt und ein paar Ogles befreit werden, aber sonst gilt: Immer feste druff! Dazu kann man auf ein großes Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen zugreifen. Wer spannende Kämpfe, abwechslungsreiche Locations und eine düstere Fantasy-Atmosphäre mag, darf getrost eine Reise nach Parthoris buchen.

großartige Blend-Effekte und wirkungsvolle Schatten.

Gerade wegen der sonst brillanten Optik sind gelegentliche Clipping-Fehler etwas störend. Unspektakulärer sind kleinere Unregelmäßigkeiten in der Texturgestaltung, die sich jedoch auf einige wenige Levels beschränken. Die Ladezeiten sind auf mittleren Systemen mit mindestens 32 MB Arbeitsspeicher relativ kurz (s. Testcenter). Einige der Levels wirken düster und grau, aber dies entspricht der Story: Immerhin darf kein Spieler Blumenregen und tanzende Discoköniginnen erwarten, wenn er in den Kerker der Morcalavin hinabsteigt oder im verseuchten Silverspring von irren Kannibalen angefallen wird. Für so viel finstere Gruselstimmung entschädigt beispielsweise das fein abgestufte Blau der City of Ice.

Um in die besagte Eisstadt gelangen zu können, muß man jedoch einen weiten Weg zurücklegen. Das Spiel ist nämlich streng linear aufgebaut und läßt keine freie Levelwahl zu – wenn man nicht über die entsprechenden Cheat-Codes verfügt. Diese erleichtern einem zwar das Überleben in Parthoris, doch mindern sie bekanntlich die Spannung. Wem der mittlere Schwierigkeitsgrad noch zu hart ist, der kann im „Leicht"-Modus die Anzahl und Stärke der Gegner herabsetzen. Nur die Heretic-Veteranen werden es gleich mit der ganzen Höllenbrut aufnehmen wollen. Dann steht dem Spieler aber einiges bevor, denn die Gegner haben in den vergangenen Jahren hinzugelernt. Viele „arbeiten" im Team und versuchen Corvus einzukreisen. Andere warten, bis er ahnungslos an ihnen vorbeigelaufen ist, um ihm dann in den Rücken zu fallen. Die an der Pest erkrankten Bewohner von Silverspring sind sehr zahlreich, lassen sich aber bereits mit dem Kampfstock unschädlich machen. Überlebt einer aus einer Gruppe von Angreifern, so sucht er jammernd das Weite. Verletzte Feinde betteln häufig um Gnade, die man entweder gewährt – oder doch lieber das sprichwörtliche Recht vor der Gnade gehen läßt. Die Sprachausgabe ist manchmal etwas überzogen, doch da statt großer Worte eher hitzige Schläge ausgetauscht werden, läßt sich dies leicht verschmerzen. Auch der Soundtrack ist unaufdringlich und wartet nicht mit nervigen Heavy-Metal-Stücken auf.

Peter Kusenberg ■





Obwohl Corvus aus der Tomb Raider-Perspektive gelenkt wird, sorgt die flexible Kamera nie für Verwirrung. Die Aktionstasten können nach Wunsch belegt werden.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	32
AGP	Internet	32
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 250 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/233, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb Raider 3, Deathtrap Dungeon

RANKING

Action

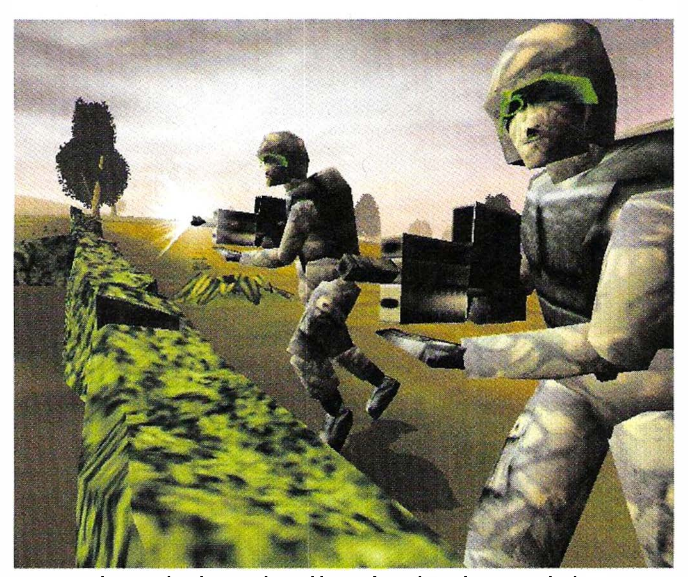
Grafik	83%
Sound	80%
Steuerung	85%
Multiplayer	81%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-

Wargasm

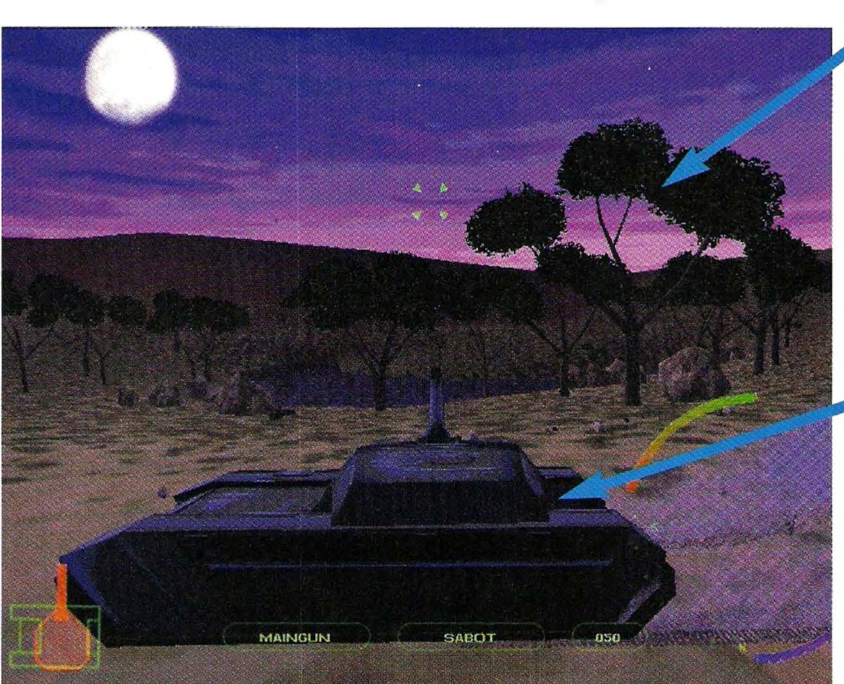
Der letzte Kr

Vor einem Jahr präsentierte DID erste Bilder seiner Machbarkeitsstudie „Electronic Battlefield of Tomorrow Tank". Das Software-Haus hob damals eine neue Grafik-Engine aus der Taufe, die den Ausbruch aus den angestammten Genres vorbereiten sollte. Die Briten waren die immer gleichen Simulationen von Kampfflugzeugen leid und faßten nun Panzer ins Auge. Das Ergebnis all der Mühen könnte das Weltbild so mancher Simulations-Fans erschüttern.



Bereits niedrige Hecken können den Soldaten als Deckung dienen. Bei leichtem Beschuß reicht es meist aus, sich hinter den Grünanlagen niederzuknien.

Mit *TFX*, *EF2000*, *F-22 ADF*, *TACTCOM* und *TAW* hat sich Digital Image Design unter den Spielern hochrealistischer Flugsimulationen einen guten Namen gemacht. Selbst das britische Militär gehört mittlerweile zu den Kunden des Software-Hauses und läßt sich Simulationen für die Ausbildung seiner Soldaten programmieren. Obwohl DID auch weiterhin seinen Wurzeln treu bleiben wird (im Augenblick wird an einem neuen *EF2000* gearbeitet), hat man die Zeichen der Zeit erkannt. „Gameplay muß an einigen Stellen den Realismus ersetzen", erklärt der Entwicklungsleiter Don Whiteford. „In einem Spiel darf der Einsatzort nicht erst nach mehreren Stunden Flug erreichbar sein. Länger als fünf Minuten läßt sich niemand langweilen." Aus der Studie EBOTT entwickelten die Spiel-Designer eine Panzer-Simulation, die zwar Einzelheiten wie die Nachladezeiten und das Fahrverhalten genau wiedergibt, aber die Bedienung wesentlich vereinfacht. Jedes Mitglied der Panzerbesatzung hat die volle Kontrolle über das Kettenfahrzeug, so daß die Auswahl der Sitzposition nur eine Frage des persönlichen Geschmacks bleibt. Darüber hinaus wurden die Schlachtfelder auf wenige Quadratkilometer begrenzt und mit zahlreichen gegnerischen Einheiten gepflastert. Die „Action-Dichte" liegt daher weit über der realer Einsätze – doch was die Spielergemeinde erfreut, läßt die Simulations-Enthusiasten schaudern. Selbst innerhalb der Firma gab es kritische Stimmen, aber Don Whiteford setzte sein Konzept letztendlich durch. *Wargasm*, wie das Programm mittlerweile getauft wurde, bietet dem Spieler zwei weitere Fortbewegungs- und Waffensysteme. Zum einen wurden Kampfhubschrauber mit einem stark vereinfachten Flugmodell integriert, zum anderen bildete DID auch Fußsoldaten nach. Die Hintergrundgeschichte von *Wargasm* ist eine der vielen Absurditäten, mit denen die Software-Häuser ihren Actionspielen einen Sinn geben wollen. Im Jahr 2022 beschlossen die Staaten der Welt, ihren Verteidigungshaushalt ab sofort für vernünftige Zwecke einzusetzen. Kriege sollten nur noch im virtuellen World Wide War Web (WWWW) stattfinden, einem Holodeck-ähnlichen Simulator. Jedes Land speiste daher die Werte seiner besten Einheiten in eine Datenbank ein und vernichtete das eigene



DIE LANDSCHAFTEN



Die Landschafts-Objekte von *Armored Fist* und *Delta Force* sind detaillierter, deren Anzahl ist aber weitaus geringer als bei *Wargasm*.

DIE EINHEITEN



Wargasms Einheiten werden nicht so detailliert dargestellt wie die der Konkurrenten. Allerdings wirken die Bewegungen von DIDs Truppen natürlicher.

ieg

Waffenarsenal. Leider war das WWWW nicht gegen Sabotage geschützt und so veränderten etliche Nationen und Hacker die Datenbanken. Der Spieler repräsentiert in diesem Szenario einen gut ausgebildeten, realen UNO-Soldaten, der im virtuellen WWWW kräftig aufräumen soll. Jedes der fünfzig WWWW-Länder repräsentiert eine Mission, in der eine vorgegebene Aufgabe erfüllt werden muß. So ist beispielsweise eine Militärbasis über einen vorgegebenen Zeitraum zu verteidigen, eine gegnerische Chemiefabrik zu zerstören oder einfach jeder Feind zu vernichten. Dazu kann er aus seinem Arsenal 25 Einheiten auswählen. Zu Beginn des Spiels besteht dieses lediglich aus je 15 schwach bewaffneten Soldaten, leichten Truppentransportern und Kampfpanzern. Die ausgewählten Einheiten werden auf der Karte plaziert und können nun vom Spieler in eine vernünftige Formation gebracht werden. Die Landkarte steht während der ganzen Mission zur Verfügung und dient als Kommandopult. Im Stil von Echtzeit-Strategiespielen werden hier die Einheiten gruppiert und durch die Landschaft geschickt. Die Darstellung beschränkt sich auf Höhenunterschiede und Einheitensymbole, denen man immerhin die Marschrichtung und die Parteizugehörigkeit entnehmen kann. Mit viel Geschick und Glück läßt sich mit der Kartendarstellung die Mission gewinnen. Weitaus effizienter und spannender ist es jedoch, mit einem Doppelklick auf ein Symbol die direkte Kontrolle zu übernehmen. Sofort befindet man sich mitten in einer Action-Simulation, die große Ähnlichkeit mit Spielen wie *Armored Fist* oder *Spec Ops* hat. Zunächst wird sich wohl jeder Spieler für einen Kampfpanzer entscheiden, da dank der großen Waffenreichweite auch entlegene Ziele bekämpft werden können. Allerdings stellt man selbst ein großes und relativ unbewegliches Ziel dar, so daß man stets für ausreichende Deckung sorgen muß. In den Wüstengebieten sind zwar die Sanddü-

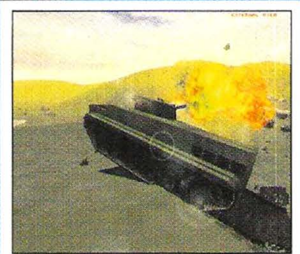
AWARD PC Games



TESTCENTER

Wargasm

PRO & CONTRA



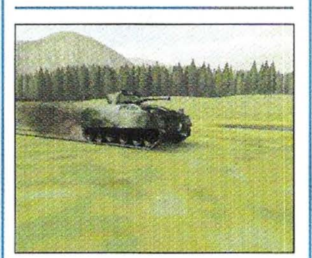
+ Die ausnehmend schnelle Grafik besticht mit zahlreichen Details



+ Vielfältige Missionsziele und etliche, Spiel-beeinflussende Landschaftstypen



+ Diverse Wetter-Effekte sorgen für zusätzliche Abwechslung



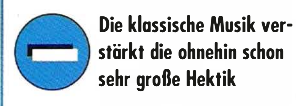
+ Dichte Waldgebiete, die auch dem Spieler Deckung bieten können



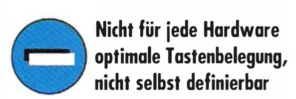
+ Gute Mischung aus Action- und Strategie-Elementen



+ Bombastischer Klassik-Soundtrack sorgt für Atmosphäre



– Die klassische Musik verstärkt die ohnehin schon sehr große Hektik



– Nicht für jede Hardware optimale Tastenbelegung, nicht selbst definierbar



– Der nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Intel i740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 APG-Version ab Pentium II lauffähig
*2 Darstellungsfehler

Unspielbar · Flüssig · Spielbar · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *3	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
G200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Intel i740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 AGP-Version ab Pentium II lauffähig
*2 Ohne Z-Buffering *3 Darstellungsfehler

Unspielbar · Flüssig · Spielbar · Geht nicht

FEATURES

Schwierigkeitsgrade:
Nicht wählbar

Fahrzeuge:
Kampfpanzer, AA-Panzer, Truppentransporter, Soldat. Jeweils mit wechselnder Bewaffnung.

Kampagnen:
7 mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad

Missionen:
50 Einzelspieler-Missionen
12 Mehrspieler-Karten
3 Trainings-Missionen

Multiplayer:
Maximal 16 Spieler mit jeweils 15 Einheiten. Jeder Spieler darf immer nur eine Einheit auf der Karte haben.

Speichermöglichkei en:
Unbegrenzte Anzahl freier Speicherplätze. Speichern nur zwischen den Missionen möglich.

GRAFIK

Im Gegensatz zu den spielbaren Betas setzt die Verkaufs-Version von *Wargasm* 4 MByte-Hardware-Beschleuniger voraus. Zwar werden die Grafikkarten via DirectX angesprochen, dennoch ist nicht jede Karte kompatibel. DID erklärt folgende Chipsätze als „nicht unterstützt":

- ATI Rage II
- Matrox G100
- Matrox MGA 1064
- Matrox MGA 1164
- Matrox MGA 2164
- PowerVR PCX2
- Rendition V1000
- S3 Virge

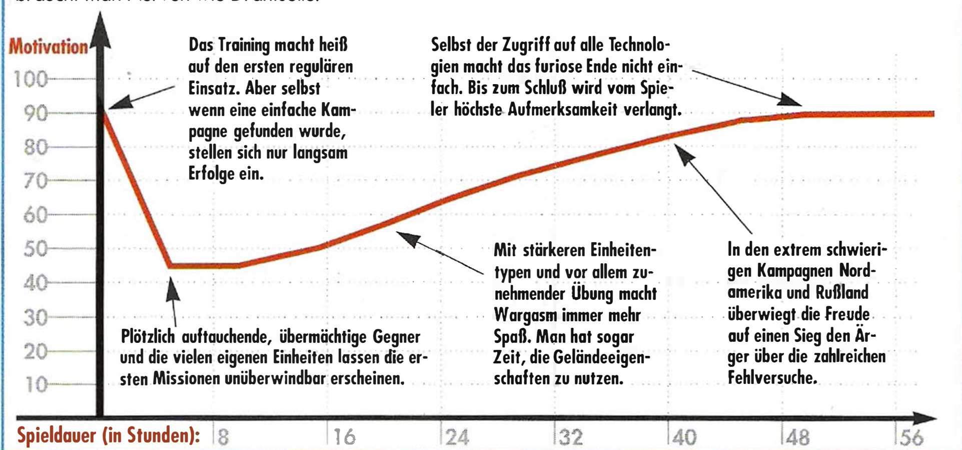
INSTALLATION

Ladezeiten bei verschiedenen Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Ladezeiten mit 300 MB:
Befriedigend

DIE MOTIVATIONSKURVE

Nach dem zahmen Training und der fulminanten Instant Action erweisen sich die Kampagnen als unerwartet stressig. Um in einer turbulenten, von Beethovenschen Chören untermalten Schlacht die Kontrolle zu behalten, braucht man Nerven wie Drahtseile.





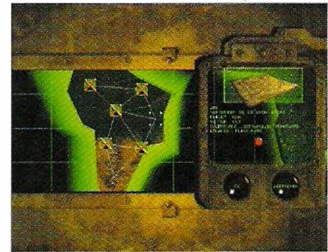
STATEMENT

Könnte man Atmosphäre objektiv bewerten, so würde *Wargasm* Höchstnoten erhalten. Einerseits erzeugt das Spiel eine knisternde Spannung, wenn man beispielsweise nachts als Fußsoldat durch die gegnerische Basis streift, andererseits verfällt man beinahe in eine hysterische Euphorie, wenn man sich im eigenen Panzer unversehens durch eine große Gruppe feindlicher Kettenfahrzeuge schießen muß. Als Simulation geht *Wargasm* nur mit zwei zugedrückten Augen durch, als Actionspiel kann es hingegen neue Standards setzen. Missionsaufbau, Grafik, Bedienung – hier wurde einfach alles getan, um den Spieler gut zu unterhalten.

nen ein guter Schutz, gleichzeitig hat man aber ein eingeschränktes Sichtfeld. Mit ein wenig Glück findet man eine Felsformation oder eine Oase, die etwas Deckung bietet. Strategisch wichtige Positionen, wie etwa Bergkuppen oder Brücken, werden stets gut verteidigt. Minenfelder, Schützenbunker und natürlich schwere Panzer machen hier ein Vorankommen schwer. Auch wenn man mit einer größeren Gruppe einen Durchbruch versucht, sind schwere Verluste oftmals unvermeidbar. In solchen Situationen bietet es sich an, die Geschicke eines Fußsoldaten in die Hand zu nehmen. Infanteristen sind auf dem Radar nicht zu erkennen und geraten daher nur unter Beschuß, wenn sie in das Blickfeld des Gegners geraten. Natürlich können sie sich mit ihrem Maschinengewehr nicht mit Panzern oder Bunkern anlegen, aber sie sind imstande, sich tief in die gegnerischen Stellungen zu schleichen. Im Rücken der feindlichen Einheiten stellen Handgranaten effektive Waffen dar, für besonders hartnäckige Fälle stehen sogar Bomben zur Verfügung. Im direkten Gefecht sind die Fußsoldaten allerdings nur Kanonenfutter.



Diese Lichtung ist ein Hinterhalt: Am Waldrand lauern Schützenpanzer.

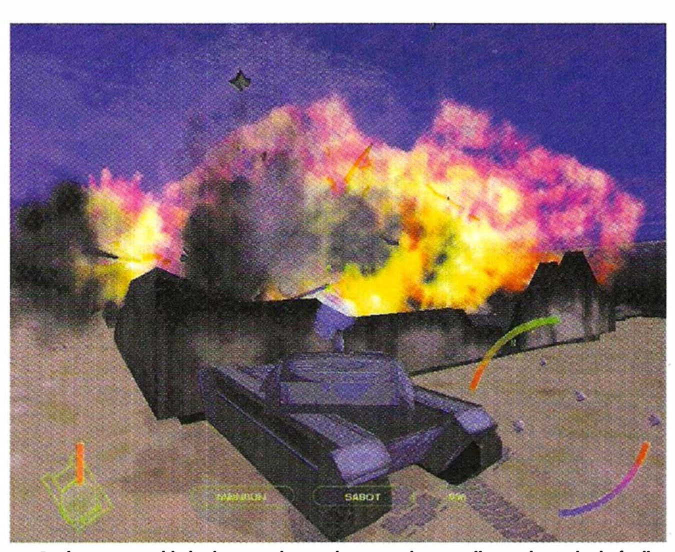


Ein extrem knappes Briefing bereitet auf den bevorstehenden Einsatz vor.

Wargasm basiert auf einem ungewöhnlichen Kampagnen-System. Die WWWW-Welt ist in sieben Kontinente mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden aufgeteilt, die jeweils sechs bis acht Missionen beinhalten. Innerhalb der Kontinente verzweigen sich die Missionsbäume, gleichzeitig müssen die Erdteile aber nicht nacheinander „abgearbeitet" werden. Die Grundausstattung mit Waffensystemen ist von vornherein festgelegt. Nachdem alle Missionen eines Kontinents gewonnen wurden, erhält man eine festgelegte Anzahl neuer und besserer Einheiten. Abgeschossene Truppenteile bleiben allerdings für immer verloren – ein Mißerfolg in der ersten Mission kann sich daher auf den letzten Einsatz auswirken. Kampfhubschrauber stehen erst sehr spät zur Verfügung und auch die wichtigen Aufklärungsflugzeuge und Bomber müssen hart erkämpft werden. Ob man *Wargasm* von der Karte aus spielt, als Panzerkommandant, als Pilot oder als einfacher Fußsoldat, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Man hat die Freiheit, alles in Rambo-Manier plattzumachen oder sich verstohlen dem Zielobjekt zu nähern.

Mit der Steuerung hat DID einen etwas unglücklichen Griff getan. Fünf verschiedene Sets von Tastatur- und Joystick-Kombinationen stehen zur Auswahl, dennoch bleibt so manche Joystick-Achse unbelegt. Ärgerlicherweise ist es unmöglich, die verschiedenen Programmfunktionen auf selbst ausgewählte Tasten zu legen. Die Grafik-Engine 3Dream sorgt für mehr Freude. Sie kann große Mengen dreidimensionaler Objekte in hoher Geschwindigkeit und Qualität darstellen. Zunächst mag man dies nicht glauben, da viele Missionen in kargen Wüstengebieten stattfinden. Erst in Rußland und Nordamerika finden sich dicht bewaldete Gebiete, die die Leistungsfähigkeit von 3Dream demonstrieren. Selbst ein ganzer Panzerzug in einer gut ausgebauten Basis kann den Spielfluß nicht merklich bremsen. Die Sichtweite könnte auf den meisten Grafikkarten aus technischer Sicht unbegrenzt sein, dennoch wird man nur in wenigen Missionen eine klare Sicht haben: In *Wargasm* spielt das Wetter eine große Rolle. Dichter Nebel ist nicht einmal die schlimmste Witterung. Wesentlich unangenehmer ist eine durch das Fernrohr blendende Sonne oder der dichte Regen. Trotz der faszinierenden Darstellung (in jedem Wassertropfen spiegelt sich dessen Umgebung) entpuppt sich ein Wolkenbruch in turbulenten Kampfsituationen als Infarkt-förderndes Gift. Unterstützt wird die allgemeine Hektik von der Hintergrundmusik, mit der DID eine ungewöhnlich gute Auswahl traf. Teile aus Beethovens Sinfonien geben den Schlachten einen heroischen Anstrich und unterstreichen die ständig drohende Gefahr.

Harald Wagner ■



Die Explosionen sind hübsch anzusehen und verursachen an allen in der Nähe befindlichen Objekten Schäden. Dieses Wissen läßt sich taktisch einsetzen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Comanche 3	92%
Wargasm	88%
BattleZone	86%
Armored Fist 2	85%
Delta Force	79%

Das sind ja gleich drei Spiele auf einmal! Und durch deren Kombination sogar vier. Eine Ähnlichkeit mit *Wargasm* kann gerade einmal der Action-Part von *BattleZone* aufweisen. Auch *Extreme Assault* hat durch die Fahrzeugvielfalt eine gewisse Ähnlichkeit. Ansonsten muß sich DIDs Spiel mit den erlesensten Action-Simulationen messen: mit der Helikopter-Simulation *Comanche*, mit der Panzer-Simulation *Armored Fist* und mit der Infanterie-Simulation *Delta Force*. Diese bieten aber jeweils nur ein Drittel des Inhalts von *Wargasm* und dementsprechend weniger Abwechslung.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	16
	AGP	Internet	16
	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

VERGLEICHBAR MIT
Comanche 3, Armored Fist

RANKING

Action	
Grafik	90%
Sound	86%
Steuerung	74%
Multiplayer	93%
Spielspaß	**88%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	DID
Preis	ca. DM 100,-



Trespasser

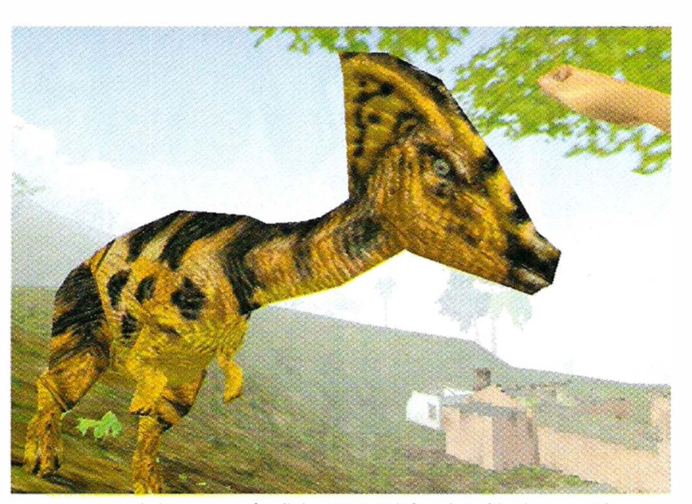
Saurier-Desaster

Die Riesenechsen kehren zurück. Wer dachte, nach dem dramatischen Finale in Steven Spielbergs letztjährigem Kinohit The Lost World sei die Saurier-Saga endgültig beendet, hat sich schwer getäuscht. In Trespasser erfreuen sich die Biester wieder bester Gesundheit...

Die Geschichte von *Trespasser* setzt eineinhalb Jahre nach den Ereignissen im Dino-Park ein. Nach einem Flugzeugabsturz strandet Annie auf einer scheinbar unbewohnten Insel, die sich aber nach kurzer Zeit als die Zuflucht einiger überlebender Saurier herausstellt. Der Spieler, der die Rolle Annies übernimmt, versucht nun, möglichst schnell eine Möglichkeit zu finden, um den gefährlichen Ort wieder zu verlassen. Dreamworks Interactive kündigte *Trespasser* als die offizielle digitale Fortsetzung der *Jurassic Park*-Reihe an. Gemessen an der technischen Qualität der beiden Filme enttäuscht das Spiel allerdings. Einen Großteil der Zeit verbringt der Spieler damit, Teile der Umgebung zu erforschen. Annie tut dies, indem sie auf der Suche nach einem funktionierenden Telefon oder ähnlichem die Gegend durchquert, Objekte findet, benutzt und sich gegen die angreifenden Riesenechsen zur Wehr setzt. Dies alles geschieht mit Hilfe eines außergewöhnlichen und (gelinde gesagt) gewöhnungsbedürftigen Benutzer-Interfaces: Bei Bedarf kann der Spieler per Mausklick Annies Arm ausfahren und mit diesem Gegenstände aufnehmen, manipulieren, werfen oder Waffen tragen und abfeuern. Dieses eigentlich originelle Feature hat leider einige Schattenseiten. Abgesehen davon, daß der Arm aussieht wie ein Gummigegenstand aus dem Scherzartikelladen, verhält er sich auch so. Gezielte Schüsse sind beispielsweise reine Glückssache, da sich das seltsame Körperteil nur schwer genau ausrichten läßt. Auch wenn es darum geht, beispielsweise ein Brett exakt zu plazieren, um damit eine Brücke zu bauen, wird dies zu einem unfreiwillig-komischen Unterfangen: Der Arm vollführt hierbei nach einiger Zeit vollkommen unkontrollierte, abenteuerliche Verrenkungen, die in der Realität sofort zu mehreren Knochenbrüchen führen würden. Auch die vollmundig angekündigte Realphysik-Engine erweist sich als Nervenprobe. Es mag sicherlich schön sein, zu beobachten, wie eine Pyramide aus Konservendosen akkurat zusammenstürzt. Problematisch wird es aber, wenn man bei einem der zahlreichen Kistenrätsel eine halbe Stunde braucht, um auf eine Holzbox zu springen, da das verdammte Ding permanent verrutscht oder umkippt. Ein gewisser Realitätsanspruch im Spiel kann reizvoll sein; zuviel davon ruiniert das Gameplay. Auch die Intelligenz der Dinosaurier stellte sich als enttäuschend heraus. Von den sieben verschiedenen Dinosaurierarten, die auf der Insel vorkommen, sind eigentlich nur die Raptoren wirklich gefährlich. Alle anderen Gattungen verhalten sich entweder ruhig, wenn man sie nicht provoziert, oder sind tatsächlich noch langsamer als die Heldin, die selbst auch nicht gerade die schnellste Läuferin ist.

Ein letztes Wort zur Performance: *Trespasser* erwies sich als echter Hardware-Fresser. Unter einem High-End-Rechner mit sehr guter 3D-Karte sollte man sich die Anschaffung des Dino-Shooters komplett sparen; selbst auf einem Pentium II/333 mit einer Voodoo2-Karte lief das Spiel sehr ruckelig und langsam.

Andreas Sauerland ■



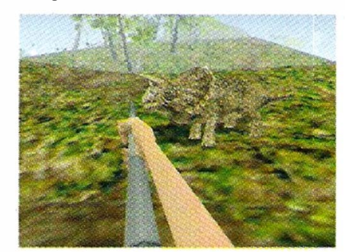
Der reinste Streichelzoo. Dieses friedliche Ungetüm läßt sich problemlos aus nächster Nähe betrachten. Die Pixelhaufen im Hintergrund sollen eine Siedlung darstellen.



Der Brontosaurus ist aufgrund seiner Größe beeindruckend, aber ungefährlich.



Die Raptoren sind die einzigen schnellen und gefährlichen Wesen auf der Insel.



Die Steuerung des Armes erweist sich als katastrophal ungenau.

STATEMENT

Es hätte so schön werden können... *Trespasser* war für mich eines der vielversprechendsten Projekte des Jahres und stellt sich nun als mittelschwere Enttäuschung heraus. Dabei hätte es einiges zu bieten: Grafik und Sound sind ansprechend; auch die Atmosphäre stimmt. Doch das extrem langsame und zähe Gameplay und die mickrige Gegner-KI trüben den Spielspaß schon erheblich. Die absolute Katastrophe ist allerdings die unpräzise Gummiarm-Steuerung, die, gepaart mit einer gleichzeitig langsamen und unstimmigen Realphysik-Engine, die Odyssee über die Saurierinsel zu einer einzigen langen Nervenprobe macht.



Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 300 MB

VERGLEICHBAR MIT
Turok, Tomb Raider

RANKING

Action-Adventure

Grafik	69%
Sound	72%
Steuerung	56%
Multiplayer	- %
Spielspaß	50%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Dreamworks
Preis	ca. DM 80,-

MicroProses jüngste Flugsimulation ist nicht unbedingt die erste, wenigstens aber die momentan schönste Simulation, die der Ära des Zweiten Weltkriegs gewidmet wurde. Ob dreidimensionale Patronenhülsen den Spielspaß wirklich beeinflussen, haben wir für Sie eingehend untersucht.

European Air War

Technik-Museum



Auch aus großen Höhen fällt jeder noch so kleine Bauernhof sofort auf, da die 3D-Objekte mit einer anderen Technik dargestellt werden als der Boden.



Das virtuelle Cockpit gestattet die gute Rundumsicht in acht Blickwinkeln.



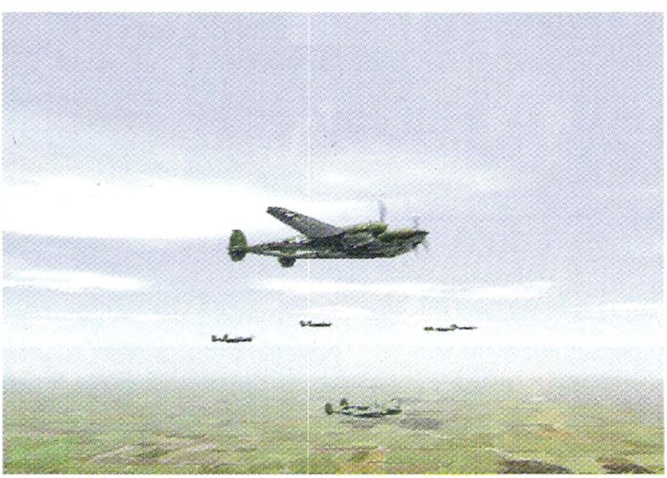
Die Dörfer und vor allem die Städte sind dicht und abwechslungsreich bebaut.

Eine zu 100 Prozent realistische Grafik ist selbst auf modernsten High-End-Rechnern nicht in Echtzeit zu berechnen. Der Kompromiß, den die Programmierer von Flugsimulationen daher eingehen, ist meist der gleiche: keine Bäume und kaum Gebäude, dafür aber eine atemberaubende Aussicht aus großen Höhen. MicroProse geht einen anderen Weg. So verlieren sich entfernte Gegenden im Dunst, dafür bestehen die Städte aus großen Ansammlungen dreidimensionaler Häuser. Die überflüssige Performance, die normalerweise in bewegliche Leitwerke oder akkurate Schatten investiert wird, verwendet MicroProse für Patronenhülsen, die aus den MGs der Flugzeuge fallen. Mit den daraus resultierenden Grafiken ist das Spiel weitaus besser für den Tiefflug geeignet als die meisten anderen Flugsimulationen – besonders schlüssig ist das Grafik-Konzept jedoch nicht. Die Gebäude sind bereits aus großer Entfernung als Fremdkörper auf den weichgezeichneten Landschaften zu erkennen, gegnerische Flugzeuge hingegen überhaupt nicht. Die Spiele-Designer haben sich daher ein automatisches Zielsystem einfallen lassen, das in den vierziger Jahren allerdings noch nicht existierte. Der Spielbarkeit schadet dies nicht. Die Dogfight- und Bomber-Simulation erhält dadurch einen an ein Action-Spiel erinnernden Charakter, der durch die hohe Intelligenz der Computer-gesteuerten Gegner noch verstärkt wird. *European Air War* enthält keine interaktive Flugschule, dafür aber die üblichen Quickstart-Missionen und Szenarien. Letztere basieren auf einem dynamischen Schlachtfeld, in das man in den Jahren 1940, 1942 und 1944 auf britischer, amerikanischer oder deutscher Seite eintreten kann. Abhängig vom bisherigen Verlauf des Krieges und dem aktuellen Jahr stehen unterschiedliche Flugzeuge bereit. Ist eine Seite sehr erfolgreich, so kann es passieren, daß der Gegner bestimmte (im Spiel enthaltene) Waffensysteme gar nicht erst entwickelt. Einen echten Story-Mode sucht man dennoch vergebens. *European Air War* erinnert in der Aufmachung und Ausstattung stark an Sierras *Red Baron II*: Punkte und Medaillen werden verteilt, Beförderungen ausgesprochen und die Befehlsgewalt des Spielers ausgeweitet. Bereits mit diesen wenigen Features bietet *European Air War* mehr als viele seiner Konkurrenten. Leider werden die Missionen schnell eintönig, nur der gelegentliche Umstieg auf neue Flugzeuge kann kurzfristig für neue Motivation sorgen.

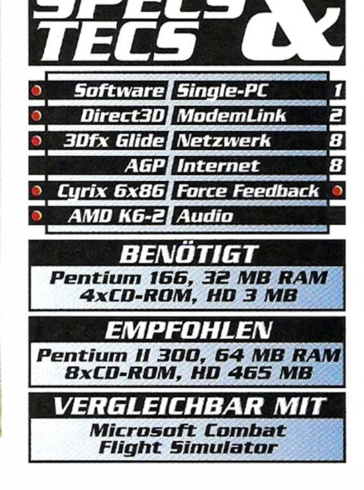
Harald Wagner ■

STATEMENT

Der fehlende Story-Mode ist für Anhänger echter Simulationen sicherlich leicht zu akzeptieren, unrealistische und dennoch notwendige Features wie die Zielhilfe wohl nicht. *European Air War* wendet sich daher an Action-Spieler, die sich allerdings mit nur vier verschiedenen Missions-Typen abfinden müssen. Auch bei diesem Programm leidet der Spielspaß in erster Linie darunter, daß die Designer eine möglichst hohe Authentizität erreichen wollten und vermutlich glaubten, auf diese Weise auf das eigentliche Spiel verzichten zu können.



256 Flugzeuge können sich simultan in der Luft befinden und gegeneinander kämpfen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 3 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 465 MB

VERGLEICHBAR MIT
Microsoft Combat Flight Simulator

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	80%
Sound	74%
Steuerung	68%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-



PC Games PLUS – jeden Monat mit CD-ROM und Vollversion

- Jeden Monat pünktlich in der Post: Die aktuelle PC Games, das meistgekaufte PC-Spielemagazin!
- Jeden Monat mit CD-ROM – mit Demos, Specials, Updates, Bugfixes!
- Jeden Monat zusätzlich mit cooler Vollversion!

Als Dankeschön für einen neuen Abonnenten erhalten Sie:

Den vollstarken Joystick F-22 Twister von Fanatec

- Verschiedene Bedienelemente: Ruderfunktion, Schubregelung, Coolie-Hat
- Vielseitig einsetzbar – für alle Genres ideal geeignet
- Voll programmierbar durch die beiliegende Software GameCommander®

☒ JA, ich möchte das PC Games PLUS-Abo mit CD-ROM und Vollversion!

(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435.-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten
(an die auch die Aborechnung geschickt wird):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PC Games PLUS.

Als Dankeschön erhält der Werber den Joystick „F22 Twister" (Art.-Nr.: 1179) – kostenlos!
Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC GAMES oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen) P3G199

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.



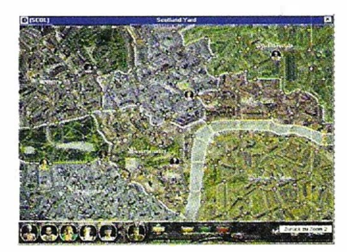
Scotland Yard

Eingenebelt

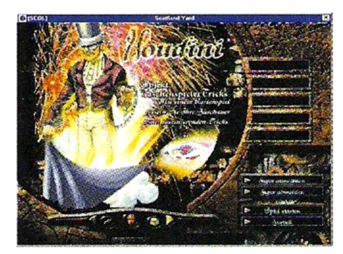
„Ich will endlich auch mal Mister X sein!!!", „Hey, Moment mal, Du kannst doch mit dem Bus gar nicht von 51 nach 52 fahren!", „Mist, keine Black Tickets mehr!" – abgesehen von Wetten dass..? und der Lindenstraße hat kaum ein anderes Ereignis mehr Familien um den Wohnzimmertisch versammelt als der Brettspiel-Klassiker Scotland Yard von Ravensburger. Kommt der PC-Umsetzung die gleiche gesellschaftsspielpolitische Bedeutung zu?

Seit 15 Jahren gehört *Scotland Yard* genauso zur Haushalts-Grundausstattung wie die Playmobil-Burg oder die Barbie-Traumvilla. Allein in Deutschland hat sich das „Spiel des Jahres 1983" rund 2,7 Millionen mal verkauft, weltweit sogar über vier Millionen mal. Ob Sie nun eine CD-ROM einlegen oder die *Scotland Yard*-Schachtel aus dem Schrank kramen, spielt keine Rolle: Das Regelwerk ist nahezu identisch. Auf einen Stadtplan der Londoner City verteilen sich 199 numerierte Stationen, die durch Taxi-, Bus- und U-Bahn-Linien miteinander verbunden sind. Spielzug für Spielzug verfolgen die Agenten den flüchtigen „Mister X", der verdeckt seine Züge vornimmt und sich alle paar Runden blicken lassen muß. Nur in Teamwork läßt sich der Täter einkreisen und festnehmen; der Schurke hat gewonnen, wenn er 22 Runden übersteht, ansonsten triumphiert das Verfolgerfeld. Im Mehrspieler-Modus koordinieren maximal sechs Netzwerk- und Internet-Nutzer per Chat-Funktion ihre Strategien und wer gegen Computergegner spielt (egal ob als Jäger oder Gejagter), bekommt es mit einer ausgezeichneten KI zu tun, die nur ungern verliert. Durch die Wahl eines Zeitlimits pro Zug läßt sich der Schwierigkeitsgrad anpassen. In dem Bewußtsein, daß die Verbrecherhatz rasch an Reiz verliert, haben die Spiele-Designer den sogenannten „Level 2"-Modus ausgetüftelt und das ursprüngliche Prinzip um Adventure- und Rollenspiel-Elemente aufgestockt. Herausgekommen ist eine Art „*Fallout* light": Mister X und die Agenten werden in diesem Fall von historischen Persönlichkeiten aus der viktorianischen Ära repräsentiert, die mit individuellen Fähigkeiten und Objekten ausgestattet sind. Graf Zeppelin besitzt beispielsweise ein Luftschiff, mit dem er größere Strecken zurücklegen kann. Auf dieser Spielstufe werden die Stationen in Echtzeit abgeklappert; eine Zoomfunktion beamt Ihre Figur in hübsch gerenderte, isometrische und recht belebte Straßenzüge Londons. Mister X darf hier Einbrüche in Bürgerhäusern begehen, sich in Pubs herumtreiben und arglose Passanten überfallen und muß versuchen, möglichst schnell drei vorgegebene Gegenstände zusammenzuklauen. Die Verfolger sammeln zeitgleich Indizien, befragen Zeugen via Multiple-choice-Dialog, heuern Begleiter an und rüsten sich in Polizeistationen und Shops mit Waffen und zusätzlichen Fahrscheinen aus. Taxifahrer-Streiks oder eine übertretende Themse durchkreuzen die Pläne aller Spieler. Trotz dieses „Profi-Modus'": Den Löwenanteil der *Scotland Yard*-Klientel machen sicherlich Einsteiger aus, die auch mal eines dieser tierisch angesagten, ultracoolen Computerspiele ausprobieren wollen. Und das sind sicherlich auch die ersten, die an der verzwickten Installation scheitern, denn das Spiel funktioniert nur mit installiertem TCP-/IP-Protokoll samt DFÜ-Netzwerk – selbst dann, wenn Sie überhaupt kein Modem besitzen.

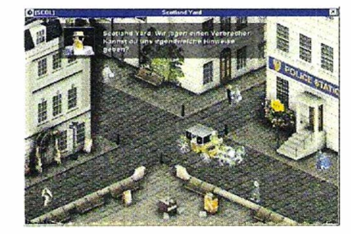
Petra Maueröder



Erste Aufgabe der Detektive: den Bezirk herausfinden, in dem sich Mr. X aufhält.



Auch Entfesselungskünstler Houdini können Sie in Ihr Detektiv-Team aufnehmen.



Viele Passanten lassen sich erst mit Bestechungsgeldern zu Aussagen bewegen.



Scotland Yard, wie man's vom Brettspiel gewohnt ist: Auf dem Stadtplan erkennt man markante Bauwerke wie die St. Paul's-Kathedrale oder das Parlamentsgebäude.

STATEMENT

Kaum zu glauben, wie wenig von *Scotland Yard* nach Abzug spitzfindiger Omas, grantelnder Onkels und in die Tischkante beißender Freunde übrigbleibt. Kenner des Brettspiels und vor allem Gelegenheitsspieler tun sich mit der 1:1-Umsetzung keinen Gefallen. Aus der „extended version" hätte Großes entstehen können, doch mangels Story und wegen der immer gleichen Abläufe ist da viel zu schnell die Luft raus – das kann auch die liebevolle grafische Gestaltung nicht verhindern. Spielspaßhemmende Wirkung haben vor allem die hakelige Steuerung, die katastrophale Kollisionsabfrage und die fehlende Speichermöglichkeit.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	6
AGP	Internet	6
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 220 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 640 MB

VERGLEICHBAR MIT
Cluedo, Monopoly

RANKING

Strategie	
Grafik	60%
Sound	45%
Steuerung	60%
Multiplayer	60%
Spielspaß	58%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ravensburger
Preis	ca. DM 80,-

NASE VORN!

2 CDs vollgepackt mit über 400 Seiten Tips&Tricks und vielen nützlichen Tools



* Tips & Tricks im Original-Layout aus „PC Games" zum Betrachten am Bildschirm
* Volltextsuche nach bestimmten Stellen im kompletten Text
* Alle Bugfixes, Updates und Patches der letzten 12 Monate
* Über 50 der neuesten Treiber und Hardware-Utilities für Grafikkarten und Joysticks
* Tools und Utilities für viele PC-Spiele (Trainer, neue Karten, Screensaver, Desktop Themes)
* Das komplette Originalprogramm „PC Games Cheat 2.2" mit Cheats und Tricks zu über 400 Spielen

SiN

SiN und Sinnlich

Gegen diese Frau ist Lara Croft ein unbedarftes Pfadfindermädel. Elexis Sinclair ist durchtrieben, hinterhältig, durch und durch böse – und liefert in Activisions neuestem Action-Spiel SiN eine Galavorstellung, mit der sie das Tomb Raider-Babe in puncto Coolness und Ausstrahlung locker in die Tasche stecken kann.

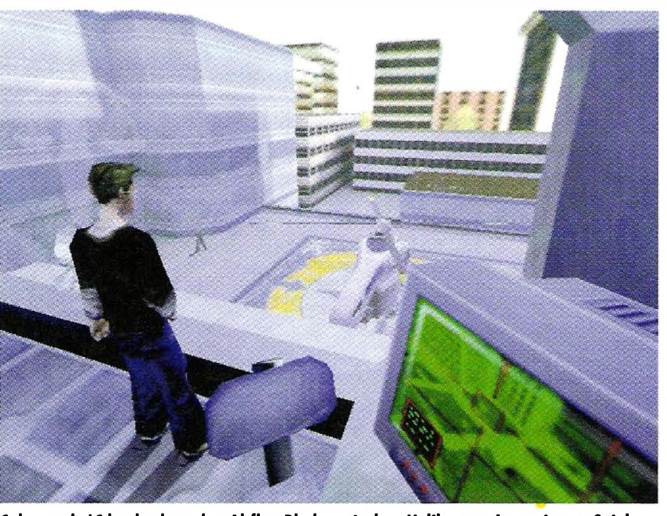
Wir schreiben das Jahr 2087. In der Stadt Freeport herrscht Anarchie und Chaos. Die Polizei ist gegen die übermächtigen Verbrecherbanden schon seit langer Zeit machtlos, so daß sich private Schutzdienste gebildet haben, die den Kampf gegen die Kriminalität aufnehmen wollen. Eine dieser Organisationen ist das HARDCORPS, geleitet von Colonel John Blade, dessen Rolle Sie im Spiel einnehmen.
Die Geschichte von *SiN* beginnt unspektakulär: Eine Bank wurde überfallen, zahlreiche Angestellte werden noch im Gebäude festgehalten. Ein Routinefall? Mitnichten – denn als Blade sich in alter 3D-Action-Manier anschickt, unter den Verbrechern ordentlich aufzuräumen, stößt er auf Hinweise, die ihn nach und nach zur Zentrale des großen Chemiekonzerns SinTek und dessen Oberhaupt Elexis Sinclair führen. Die geniale Wissenschaftlerin hat die Designerdroge U4 erschaffen, die durch Veränderungen in der menschlichen DNA ihre Opfer zu mordlustigen Mutanten macht. Wie Blade bei seinen Nachforschungen feststellen wird, hat die Dame mit ihrer Erfindung noch große Pläne...

Sündenregister

Auf den ersten Blick macht das Spiel um die moderne Hexe Elexis den Eindruck eines stinknormalen 3D-Shooters. Mit einer Kombination aus Maus- und Keyboard-Steuerung zieht man durch die Ge-



In Cut-Scenes, die zwischen den Levels eingestreut werden, tritt die böse Elexis auf und treibt mit ihren hinterhältigen Aktionen die Handlung voran.



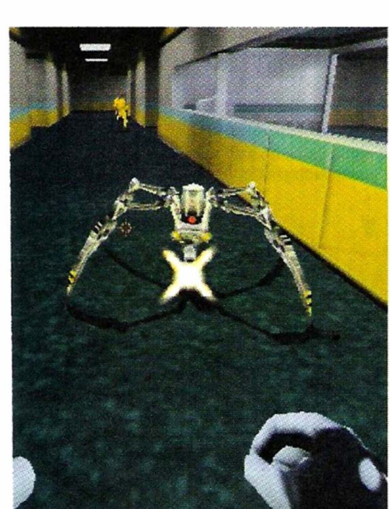
Cyberpunk JC beobachtet den Abflug Blades mit dem Helikopter. Im weiteren Spielverlauf wird er ihm mit Tips und Hinweisen hilfreich zur Seite stehen.





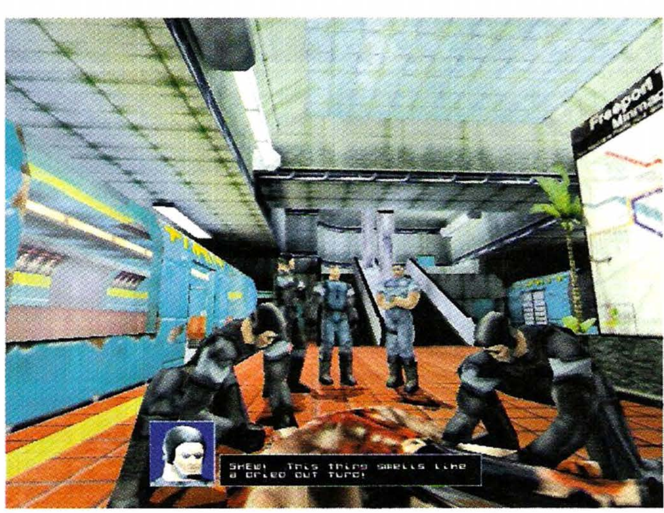
keit

gend und wehrt sich gegen Feinde. Man sammelt Power-Ups auf, löst Rätsel und ist letztendlich immer auf der Suche nach der schönen Elexis, die im Hintergrund die Fäden ihrer teuflischen Intrigen spinnt. Die Vorzüge, die *SIN* dann doch zu etwas Besonderem machen, offenbaren sich erst nach einer gewissen Spielzeit und liegen oft im Detail verborgen. Die 24 Levels, die es zu meistern gilt, sind beispielsweise in sechs große Kapitel unterteilt, zwischen denen Cut-Scenes die Handlung vorantreiben. Innerhalb dieser Spielabschnitte müssen grundsätzlich mehrere Missionsziele erfüllt werden, die nochmals in primäre und sekundäre Dringlichkeitsstufen unterteilt sind. In einer Mission befindet man sich beispielsweise in einem von SinTek übernommenen Raketensilo, in dem drei Sprengköpfe zum Abschuß bereitstehen. Die Aufgabenstellung lautet hier: Finden Sie den Eingang zum Silo. Deaktivieren Sie das Sicherheitssystem. Finden Sie den ersten Sprengkopf. Öffnen Sie die Abschußrampen 2 und 3. Blockieren Sie den zweiten Sprengkopf. Lenken Sie die dritte Rakete auf ein anderes Ziel. Ganz nebenbei darf man sich mit Elexis' Schergen anlegen und nach Gefangenen Ausschau halten, die irgendwo im Gebäude versteckt sind. Wird auch nur eine dieser Vorgaben nicht erfüllt, gilt das gesamte Unterfangen als gescheitert. Wem das noch nicht genügt, der darf sich auch noch mit den sekundären Missionszielen vergnügen. Diese sind zum Lösen eines Levels zwar nicht unbedingt notwendig, beeinflussen den weiteren Spielverlauf aber unter Umständen beträchtlich. Ein Sekundärziel ist in einigen Abschnitten beispielsweise, bestimmte Gebäude ohne Aufsehen und vollkommen unerkannt zu erforschen. Wird man dennoch erwischt, ist die Mission zwar nicht automatisch verloren; man hat es im weiteren Verlauf aber mit Horden von Sicherheitsbeamten und Selbstschußanlagen zu tun, die die Lebenserwartung des tapferen Helden nicht unbedingt steigern.


Dieses Spinnenmonster greift an, wenn man im SinTek-Gebäude den Alarm auslöst.

Hilfe per Funk

In besonders haarigen Situationen ist Blade nicht völlig auf sich allein gestellt. Per Funkverbindung erfährt er Unterstützung durch den jungen Cyberpunk JC, der seinem Vorgesetzten bei größeren Problemen mit Ratschlägen und Hinweisen zur Seite steht. So warnt er ihn beispielsweise vor herannahenden Feinden, dringt in fremde Computersysteme ein, um Informationen freizuschalten, oder versorgt Blade mit Orientierungshilfen in unterirdischen Kanalsystemen. Doch selbst in ruhigeren Situationen ist der jugendliche Hacker nicht in der Lage, sich zurückzuhalten. Permanent liefern sich die beiden Kollegen witzige und sarkastische Wortduelle, die die schwarzhumorige Stimmung des Spiels noch unterstreichen. Überhaupt bewegen sich die Sprachausgabe und der Sound von *SiN* auf hohem Niveau. Die launigen Kommentare der Hauptfigur in Auseinandersetzungen („Rest in pieces!") werden höchstens noch von den Sprüchen unbeteiligter Passanten oder Opfern der SinTek-Killer übertroffen: „Hey, ich habe Frau und Kinder – erschießt die doch...". Die Musikuntermalung besteht aus eingängigen Technotracks, die sich dynamisch an das Spielgeschehen anpassen – in ruhigeren Momenten kann demnach auch Stille herrschen oder die harten, dramatischen Töne weichen einer atmosphärischen Klangkulisse. Leider kann die Grafik mit der Qualität des Sounds nicht ganz standhalten. *SiN* basiert auf der *Quake 2*-Engine, die vom Entwicklerteam nochmals modifiziert und verbessert wurde, so daß sich das Spiel nun im schicken 16-Bit-Look präsentiert. Die Optik wirkt allgemein sehr knallig-bunt und unterstreicht damit die Comic-hafte Atmosphäre; dennoch wirken viele der Texturen gleichförmig und glatt, interessante Licht-Effekte gibt es eher selten zu sehen und viele der Mutanten, mit denen es der Spieler in den späteren Levels aufnehmen muß, wirken wie unstrukturierte Polygonklumpen. Wirklich katastrophal sind aber die Unterwasser-Sequenzen. Flüssigkeitsoberflächen sind kaum animiert; unter Wasser wirkt die Perspektive zwar leicht verzerrt, aber irgendwie „falsch" – schwimmende Gegner scheinen einfach in der Luft zu hängen. Alles in allem bietet *SiN*


Ein grauenhafter Fund in der heruntergekommenen U-Bahn von Freeport bringt Blade erstmals auf die Spur der Machenschaften des SinTek-Imperiums.


An zahlreichen Stellen im Spiel müssen Computer und Konsolen bedient werden.


Gegner können auch aus Hubschraubern heraus angegriffen werden.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Unreal	92%
Half-Life	91%
SIN	88%
Turok	80%
Klingon Honor Guard	78%

Optisch ist *SiN* deutlich von der grafischen Brillanz eines *Unreal* entfernt. Auch die Story gibt leider nicht so viel her wie beispielsweise das vergleichbare *Half-Life*, wobei *SiN* auch mehr Wert auf direkte Action legt. Gleichzeitig verfügt Activisions Werk aber über die charismatischeren Hauptdarsteller, allen voran die fiese Elexis. Auch die knallbunte Comic-Atmosphäre und das einfallsreiche, spannende Missions-Design machen *SiN* interessanter als das zwar auf der *Unreal*-Engine basierende, aber ungleich schlechtere *Klingon Honor Guard*.

TESTCENTER — SIN

PRO & CONTRA




Faszinierende Spielcharaktere und ein genialer weiblicher Bösewicht


24 Spielabschnitte mit mehreren, unterteilten Missionszielen


Gut erzählte Hintergrundstory mit perfektem Spannungsaufbau

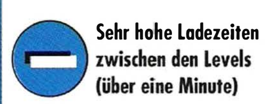
Schwarzhumorige, Comichafte Atmosphäre und sarkastische Dialoge



Einfallsreiches Leveldesign mit abwechslungsreichen Rätseleinlagen



Mittelmäßige Grafik und wenig differenziert dargestellte Monster


Sehr hohe Ladezeiten zwischen den Levels (über eine Minute)


Im Multiplayer-Modus sind nur Deathmatches möglich

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Intel i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

*1 G200-Chipsatz wird nicht unterstützt
*2 AGP-Version ab Pentium II lauffähig

Legende: Unspielbar, Spielbar, Flüssig, Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Intel i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

*1 G200-Chipsatz wird nicht unterstützt
*2 AGP-Version ab Pentium II lauffähig

Legende: Unspielbar, Spielbar, Flüssig, Geht nicht

FEATURES

Anzahl der Missionen: 24 verschiedene, verteilt auf 6 Kapitel
Speichermöglichkeit: 9 Speicherplätze und Autosave-Funktion am Ende einer Mission
Sound: Aureal 3D-Support bei entsprechender Hardware
Multiplayer: 14 Mehrspieler-Karten, nur Deathmatch-Option
Schwierigkeitsgrade: 3 verschiedene

3D-EXTRA

Da *SiN* auf der *Quake 2*-Engine basiert, spricht das Programm im 3D-beschleunigten Modus nur die OpenGL-Schnittstelle an. Mit einem 3Dfx-Chipsatz sollten hier keine Probleme auftreten. Anders sieht es bei den Direct3D-Beschleunigern aus: Hier erwartet das Spiel von Ihnen, daß Sie die neuesten OpenGL-Treiber installiert haben. Die Treiber für den ATI Rage Pro-Chipsatz und die OpenGL-Systembibliotheksdateien von Microsoft finden Sie auf unserer Cover-CD-ROM unter der Rubrik Hardware.

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

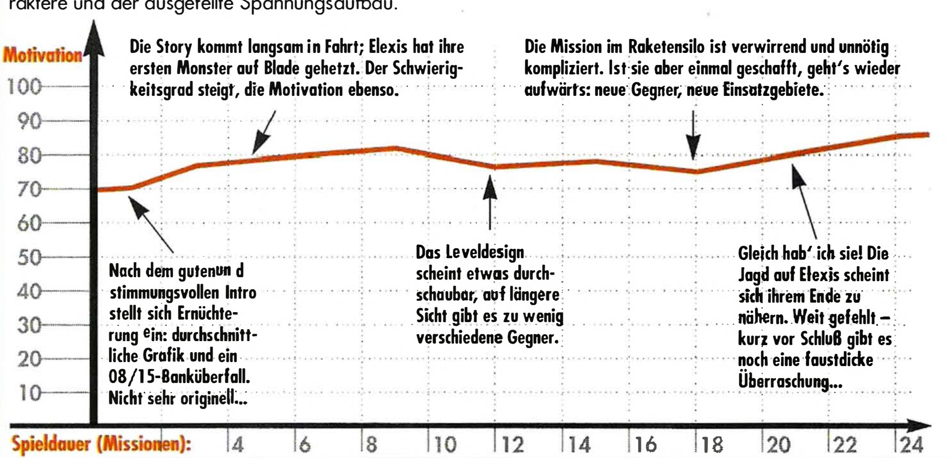
Ladezeiten mit 90 MB
Mangelhaft

Ladezeiten mit 470 MB
Mangelhaft

Ladezeiten mit 600 MB
Mangelhaft

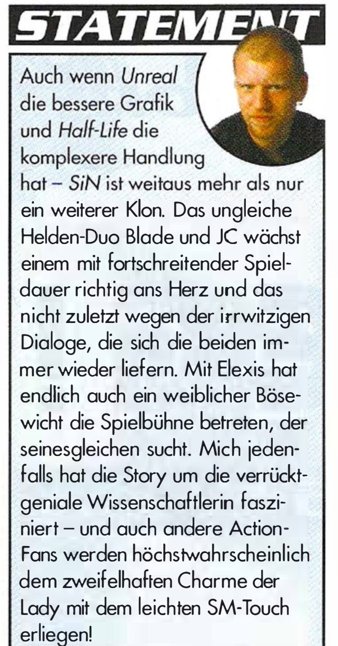
DIE MOTIVATIONSKURVE

SIN braucht eine Weile, um den Spieler wirklich zu packen. Was anfangs aussieht wie ein weiterer id-Software-Klon, entwickelt nach einer Weile einen gehörigen Suchtfaktor beim Spieler. Grund: die originellen Charaktere und der ausgefeilte Spannungsaufbau.

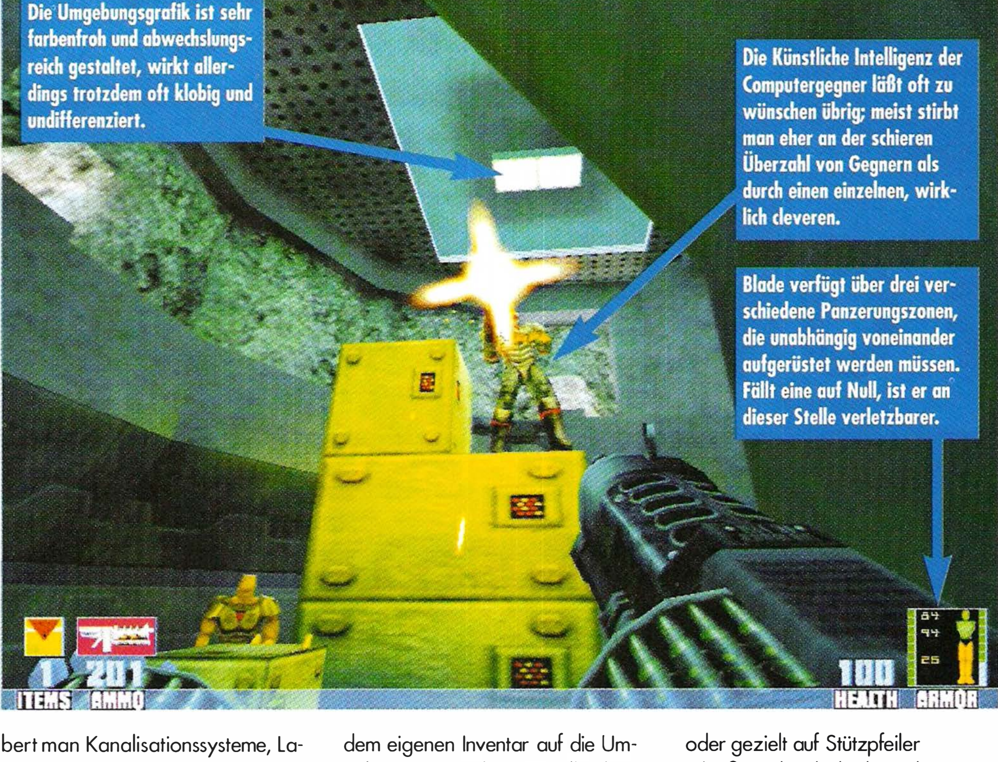




STATEMENT



Auch wenn *Unreal* die bessere Grafik und *Half-Life* die komplexere Handlung hat – *SiN* ist weitaus mehr als nur ein weiterer Klon. Das ungleiche Helden-Duo Blade und JC wächst einem mit fortschreitender Spieldauer richtig ans Herz und das nicht zuletzt wegen der irrwitzigen Dialoge, die sich die beiden immer wieder liefern. Mit Elexis hat endlich auch ein weiblicher Bösewicht die Spielbühne betreten, der seinesgleichen sucht. Mich jedenfalls hat die Story um die verrückt-geniale Wissenschaftlerin fasziniert – und auch andere Action-Fans werden höchstwahrscheinlich dem zweifelhaften Charme der Lady mit dem leichten SM-Touch erliegen!



in optischer Hinsicht soliden Durchschnitt, was zwar nicht schlecht ist, in Zeiten von *Unreal* oder *Half-Life* aber auch etwas enttäuschend.

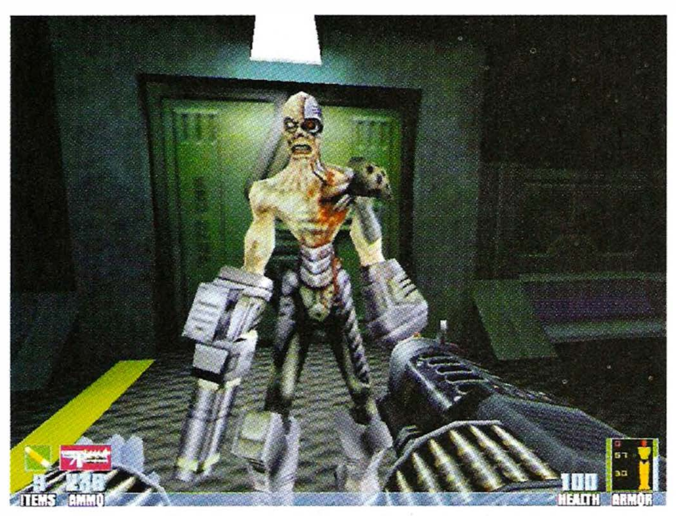
Abwechslung im Gameplay

Die einzelnen Levels sind ausgesprochen abwechslungsreich gestaltet. Im Laufe der Jagd nach der wahnsinnigen Wissenschaftlerin durchstöbert man Kanalisationssysteme, Laboratorien, verlassene Lagerhallen und schließlich Elexis' Villa, in der es von Fallen und Hinterhalten nur so wimmelt. Man erledigt Gegner aus fliegenden Hubschraubern, plättet Mutanten mit Planierraupen oder demoliert Gebäude mit Baggern. Ähnlich wie *Half-Life* präsentiert auch *SiN* praktisch alle zehn Minuten eine andere Landschaft, neue Rätsel oder zumindest einen witzigen Einfall, so daß für reichlich Kurzweil gesorgt ist – ein Beispiel ist die Pinnwand in der Freeport-Bank, auf der Monica Lewinsky als Mitarbeiterin des Jahres dargestellt wird. Eines der wichtigsten Features im Spiel ist die Use-Funktion. Einerseits lassen sich hiermit Gegenstände aus dem eigenen Inventar auf die Umgebung anwenden, was allerdings in den meisten Fällen auf das übliche „Stecke-Keycard-in-Schloß"-Ritual hinausläuft. Andererseits aber lassen sich so auch Computersysteme und Konsolen bedienen, die besonders in den Abschnitten, die innerhalb des SinTek-Komplexes spielen, praktisch an jeder Ecke gefunden werden. Mit etwas Geschick lassen sich hier Paßwörter abfragen, Sicherheitssysteme ausschalten oder Aufzüge aktivieren. Die Intelligenz der Gegner ist, trotz verbesserter id-Engine, eine höchst zwiespältige Angelegenheit: Das Feindverhalten rangiert permanent zwischen hoffnungslos doof und erstaunlich clever. Einerseits gibt es Situationen, in denen SinTek-Soldaten sich ducken, hinter Kisten verstecken oder gezielt auf Stützpfeiler schießen, die Blade dann den Weg versperren sollen. Andererseits aber kommt es immer wieder vor, daß sich Widersacher einfach in Rudeln auf einen stürzen oder auf Angriffe überhaupt nicht reagieren.
Trotz dieser kleinen Schönheitsfehler und der durchschnittlichen Grafik lohnt sich das Durchspielen für Freunde etwas derberer Action-Kost wegen der einzigartigen Atmosphäre, die *SiN* verbreitet, und der perfekten Spannungs-Dramaturgie. Ohne zuviel verraten zu wollen: Kurz vor Schluß sorgt ein völlig unerwarteter Handlungsdreh für einige Überraschung – und die geniale Endsequenz läßt Hoffnung auf eine baldige Rückkehr der Cyberhexe Elexis Sinclair aufkommen.

Andreas Sauerland ■



Sieht furchterregend aus und verhält sich auch so: Einer der Schergen aus Elexis' Kuriositätenkabinett greift an.



Diese gräßlich entstellten Mutanten gehören zu den wenigen clever agierenden Monstern im Spiel und sind aufgrund ihrer Schnelligkeit schwer zu treffen.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	32
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 90 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 600 MB

VERGLEICHBAR MIT
Half-Life, Unreal

RANKING

3D-Action

Grafik	80%
Sound	84%
Steuerung	86%
Multiplayer	89%
Spielspaß	88%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-



Grim Fandango

Hasta la vista, Manny Calavera!

Fast drei Jahre lang hat sich Chef-Designer Tim Schafer die Nächte um die Ohren geschlagen, damit sein Hätschel-Kind Grim Fandango endlich das Licht der Welt erblicken konnte. Und fast ebenso lange warteten die Fans der Adventures aus dem Hause LucasArts darauf, das ersehnte Baby in ihren Armen zu halten. Wer jetzt einen drolligen Wonneproppen à la Toonstruck erwartet, muß allerdings enttäuscht werden: Schafers kleiner Liebling ist ein schwarzhumoriges Abenteuer, in dem ein Sensenmann namens Manny die Hauptrolle spielt. Ob Manny und die anderen toten Seelen genauso lustige Späße auf Lager haben wie Guybrush & Co. in Monkey Island 3, lesen Sie in unserem Testbericht.

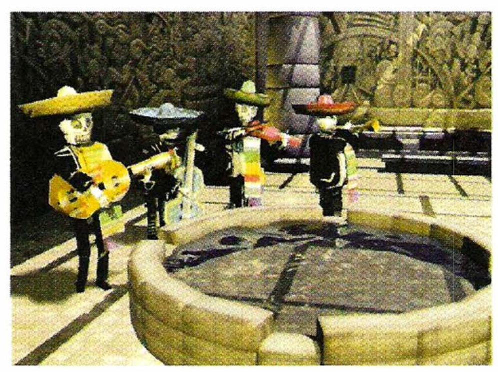
Die Story ist selbst für LucasArts-Verhältnisse ziemlich abgefahren: Manuel Calavera, genannt Manny, „lebt" in der Totenstadt El Marrow, wo er als Angestellter im Department of Death (DOD) arbeitet. Seine Aufgabe ist es, frisch Verstorbenen möglichst teure Reisen ins „Reich der Ewigen Ruhe" zu verkaufen. An gute Seelen könnte er locker Trips mit dem legendären Expreßzug Nummer 9 verscherbeln. Leider erwischt Manny immer nur Kunden mit schwarzen Seelen, denen er höchstens einen Spazierstock für eine immerhin vier Jahre währende Wanderschaft durch das Totenreich anbieten kann. So miserabel seine Kunden sind, so schlecht sind seine Provisionen. Wenn er aber nicht genügend Geld verdient, wird Manny selbst niemals das Ticket ins Totenparadies erhalten. Und zudem setzt ihn sein Boß bald unter Druck: Gelingt es dem Verkäufer nicht innerhalb kürzester Zeit, eine Luxusreise zu verkaufen, dann wird er gefeuert und muß bis in alle Ewigkeit im Totenkaff El Marrow Daumenknöchelchen drehen.

Toter Handelsreisender

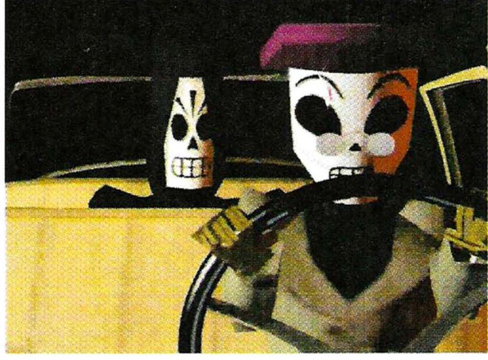
Wie die Zuschauer des 40er Jahre-Filmklassikers „Tote schlafen fest" wird auch hier der Spieler gleich



mitten in die Story geworfen. Der mit seinen Arbeitsutensilien Sense und Kapuzenmantel ausgerüstete Manny Calavera versucht im Intro, dem Neukunden Celso Flores ein Luxusticket anzudrehen. Dummerweise zeigt ihm die Datenbank seines Computers an, daß diesem zwielichtigen Herrn bloß eine superbillige Reise auf Schusters Rappen zusteht. Nach diesem Fehlschlag hofft der Held, wenigstens bei einer großen Chili-con-carne-Vergiftung im Reich der Lebenden absahnen zu können – nur um dort wieder an einen kümmerlichen Versager zu geraten. So ist er mit seinem Job keineswegs glücklich. Zudem wird er von seinem Boß beschimpft, vom Kollegen und Erzfeind Domino Hurley verspottet – und die Sekretärin Eva gibt ihm einen Korb, wenn er mit ihr flirtet. Langsam schwant Manny, daß es nicht nur Pech ist, daß ihm privat und geschäftlich so wenig Erfolg beschert ist. Tatsächlich entdeckt er bald, daß an einem gigantischen Intrigennetz gesponnen wird, deren Drahtzieher sich auf höchst unselige Weise an den armen Seelen bereichern wollen. Zwar ist Manny nur ein kleines Rädchen, das zum reibungslosen Ablauf des Todesgeschäftes beiträgt, doch aufgrund seiner Cleverness schnappt er Domino eine besonders gute Seele vor der Nase weg. Hierbei handelt es sich um Mercedes „Meche" Colomar, die nicht nur außergewöhnlich bezaubernd ist, sondern auch die Fahrkarte ins Paradies für Manny werden könnte. Leider wird sein kleiner Schwindel aufgedeckt und er verliert nicht nur Meche, sondern auch seinen Job und – zumindest vorübergehend – die Freiheit. Ein Segen, daß sich der geschundene Held wenigstens auf seinen treuen Fahrer Glottis verlassen kann. Dieser ungelenke, aber äußerst herzige Dämon bringt ihn aus der Stadt und erweist sich bald als große Hilfe – besonders, wenn es um den Umbau lahmer Kisten zu schnellen Hot Rods geht. Doch auch eine Menge anderer Figuren stehen Manny zur Seite. Seine Liebenswürdigkeit verleitet sogar zwei freche Engelchen dazu, ihm in einer äußerst heiklen Situation aus der Patsche zu helfen. Mit den Frauen hat es Manny hingegen schwer: Zwar becirct er mit seinem Charme einige der vielen reizenden jungen Damen im Spiel, doch landen kann er bei keiner. Oder sollte sich am Ende die resolute Meche vielleicht doch als die Richtige erweisen?



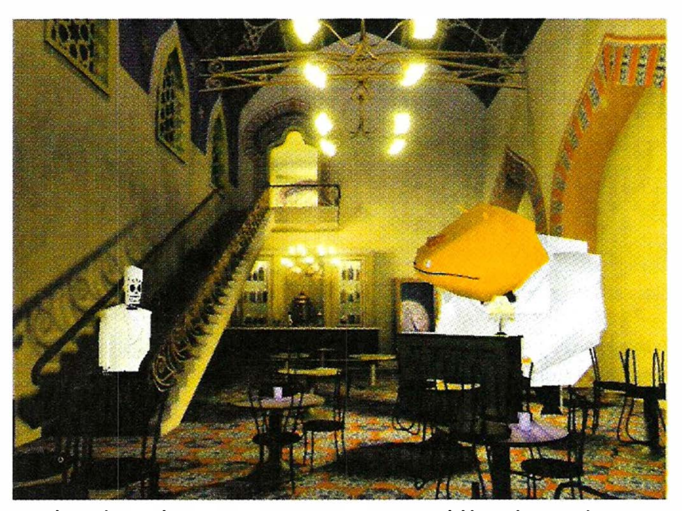
Die Musik spielt in Grim Fandango eine wichtige Rolle: Neben traditioneller mexikanischer Folklore hört man Jazz-Arragements, die perfekt mit den Bildern harmonieren.



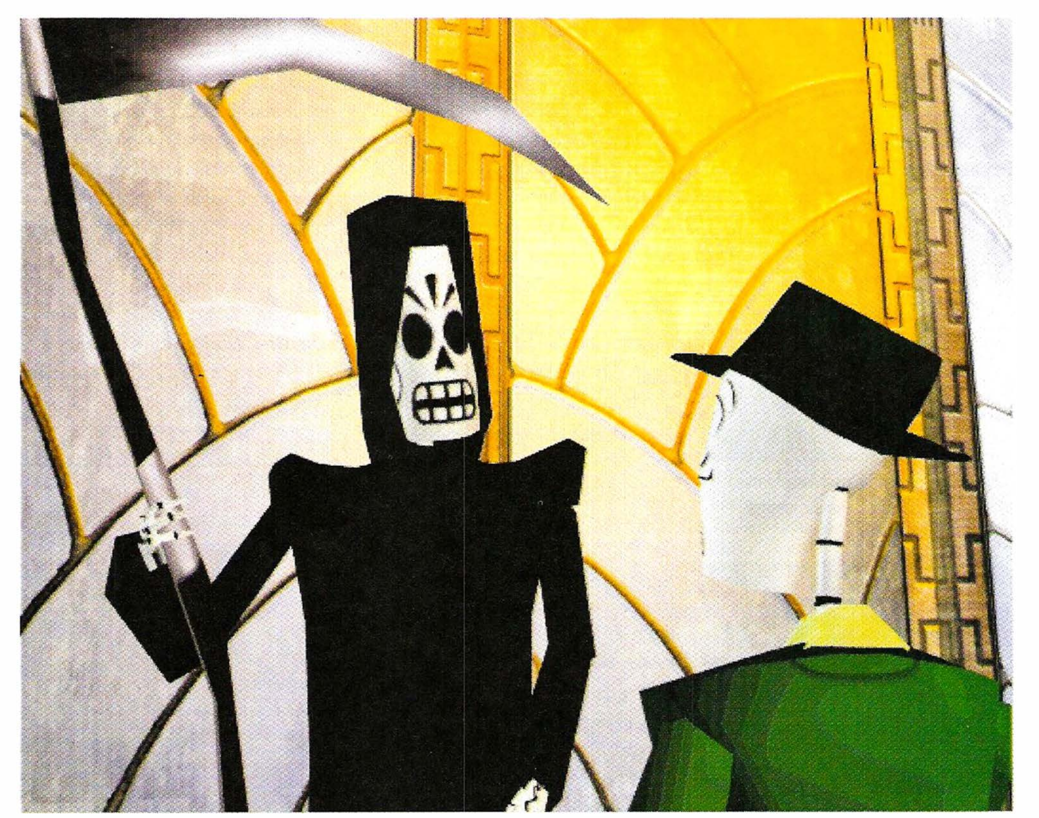
Wohin bringt die rätselhafte Olivia den armen Sensenmann? Natürlich ist auch diese Szene genauso eine Anspielung auf alte Hollywood-Schinken wie Jim Jarmuschs Night on Earth.

Mausefalle

Um dies herauszufinden, muß sich der Spieler auf eine lange Abenteuerreise begeben. In vier Episoden lenkt man Mr. Calavera sowie den herzensguten Glottis quer durchs Totenreich und besucht dabei über 90 verschiedene Locations. Anders als Guybrush in *Monkey Island 3* wird Manny mittels einer sehr einfachen Tastatursteuerung durch die Räume bewegt. Will man ihn allerdings nicht nur in die vier Himmelsrichtungen lenken, muß man im Hauptmenü von der personenbezogenen Perspektive in den Kamera-Modus



„Spiel's noch einmal, Sam." Im Gegensatz zu seinem Vorbild aus dem Kino hat Manny aber auch Sinn für kleine Albernheiten: So rutscht er etwa das Treppengeländer hinab, wenn er sich an der Bar einen Schluck Whisky genehmigen will.



Nie war der Tod so charmant wie hier. Doch in kniffligen Situationen zeigt Manny gerne, aus welchem Holz er geschnitzt ist.





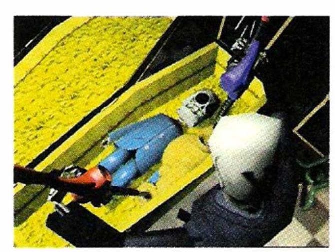
Eine der witzigsten Szenen: Hier muß man die geschwätzige Zollbeamtin Carla umgarnen, um an den Metalldetektor zu kommen.

IM VERGLEICH

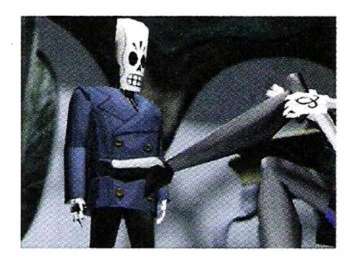
Grim Fandango	91%
Monkey Island	88%
Rent-A-Hero	84%
Floyd	80%
Red Jack	71%

Endlich ist Guybrush entthront und ein neuer Held setzt sich an die Spitze des Genres. Daß dieser wieder aus dem Haus LucasArts kommt, ist fast schon Ehrensache. *Rent-A-Hero* hat zwar auch eine schöne Grafik zu bieten, aber gegen das echte 3D-Feeling von *Grim Fandango* kommt sie einfach nicht an. Rodrigo wirkt gegen Manny wie ein Milchbubi, der den richtigen Dreh einfach noch nicht raushat. Und Weltraumheld Floyd verhält sich zu Mr. Calavera wie Hamsterzüchter Thomas Koschwitz zu Harald Schmidt. Zudem setzt der LucasArts-Titel neue musikalische Höchstmarken.

umstellen. Dieser ist gerade für Spieler geeignet, die einem Joystick oder Gamepad den Vorzug vor der Tastatur geben. In beiden Einstellungs-Modi treten leider gelegentlich Probleme auf, etwa wenn Manny eine Treppe ersteigen oder einen Aufzug betreten will. Dann tänzelt er häufig noch unschlüssig herum, bevor er seinen Weg fortsetzt. In den meisten Szenen gehorcht er aber brav den Befehlen des Spielers und betritt ohne Murren den nächsten Raum. Entdeckt er dort irgend etwas Bemerkenswertes, wendet er seinen Kopf zur Seite, woraufhin man ihn durch Drücken der Eingabe-Taste zu einer Handlung oder zu einem Kommentar bewegen kann. Bedeutsame Gegenstände nimmt der Held zunächst in seine Knochenhand und schaut sie sich genauer an. Mit der Taste „i" läßt sich der Gegenstand einsacken. Will man ihn zu einem späteren Zeitpunkt benutzen, so öffnet Manny einfach sein Jackett und holt das gewünschte Objekt aus seiner Innentasche. Sein Mantel muß allerdings ein enormes Fassungsvermögen haben, denn obwohl sich darin nie mehr als sechs oder sieben Dinge zur gleichen Zeit befinden, sind darunter doch auch schwere Brocken wie ein Handbohrer – oder Mannys Sense. Dieses wichtige Werkzeug trägt der tote Reisevertreter die meiste Zeit über bei sich, denn sie ist ihm nicht nur beim Einfahren der Seelenernte behilflich. Sehr witzig gemacht sind die Szenen, in denen der Held die Sense hervorholt. Mit ein paar Handgriffen ist sie auseinandergeklappt und es ertönt ein dumpfer Kirchenglockenton. Natürlich muß Mr. Calavera im Laufe seiner Reise recht weite Strecken zurücklegen. Damit er zügig an ein Ziel gelangt, reicht das Betätigen der Umschalttaste in Kombination mit der jeweiligen Richtungstaste, was ihn in ein hurtiges Joggingtempo versetzt.
Ebenfalls mit Eiltempo kann man durch die Dialoge hasten, um möglichst rasch an die benötigte Information zu kommen. Dann werden einem jedoch eine ganze Menge Späße entgehen, denn Tim Schafer hat in über 8.000 Zeilen fast ebenso viele Witze und komische Anspielungen versteckt. Diese werden im Original von namhaften Schauspielern wie Tony Plana oder Maria Canals gesprochen. Die Sprachausgabe wurde von der deutschen Vertriebsfirma Funsoft großartig lokalisiert. Drei Wochen lang bemühten sich professionelle Synchronsprecher darum, den Leistungen ihrer amerikanischen Kollegen gerecht zu werden. Herausgekommen ist eine fabelhafte Umsetzung, bei der selbst die Nebenrollen erstklassig besetzt sind. Der Rebellenführer Salavador etwa klingt wirklich so, als sei er bei Revolutionsheld Che Guevara in die Schule gegangen. Besonders kann der deutsche Manny begeistern. Dieser wird von Tommy Piper alias „Alf" gesprochen, der sich für diese Rolle einen äußerst überzeugenden spanischen Akzent zugelegt hat und auf diese Weise den toten Helden ziemlich lebendig wirken läßt.



Sensen-Manny bei der Arbeit: Hier wird ein unzufriedener Kunde abgefertigt.



Meche zieht ihre Seidenstrümpfe aus. Schade, daß Tote nicht mehr erröten können.



Zum Glück gibt es nur wenige dieser nervenaufreibenden Kombinationsrätsel.

Der Tod steht ihm gut

Doch nicht nur die Sprachausgabe ist erstklassig, auch das Design der Figuren ist eine kleine Offenbarung. Obwohl die Gesichter sämtlicher

TIM SCHAFER



Schafer ist ein Mann mit Ideen. Neben seiner hochgelobten Arbeit an *Vollgas* erntete er vor allem Ruhm mit dem turbulenten Top-Adventure *Day of the Tentacle*. Auch bei vielen anderen LucasArts-Projekten war der schwarzhumorige Entwickler maßgeblich beteiligt. *Grim Fandango* ist bislang seine außergewöhnlichste Arbeit, die nach dreijähriger Produktionszeit in einmaliger Weise die Vorlieben Schafers für bizarre Szenen verbildlicht. Nicht umsonst gehört *Nightmare before Christmas* zu seinen Lieblingsfilmen.



Charaktere auf den ersten Blick so wirken, als handele es sich um Papiertüten mit aufgemalten Augen und Mündern, entfalten diese schon bald einen ganz eigenen Charme. Sie können Gefühle wie Trauer, Freude, Häme oder Schmerz zum Ausdruck bringen. Sämtliche Bewegungen – nicht nur der Gesichter – wurden von Hand gezeichnet, so daß die Figuren wirken, als seien sie einem abgedrehten Zeichentrickfilm wie „Nightmare before Christmas" entsprungen. Die Umgebung, in der sich diese bizarren Figuren bewegen, erinnert an düstere Hochhausschluchten eines Gangsterfilms der 40er Jahre. Immerhin ist das ganze Spiel wie ein Gangsterfilm der Film-noir-Reihe aufgebaut, so daß man nicht nur mit Hollywood-reifen Action- und Liebes-Szenen rechnen darf, sondern auch mit einem äußerst spektakulären Showdown. Das Filmhafte kommt besonders in der zweiten Episode zum Tragen, wenn Manny in einem eleganten weißen Jackett auftritt. Da er sich dort als Geschäftsführer eines Casinos verdingen muß, denkt man unweigerlich an Filmstar Humphrey Bogart. Bekanntlich spielt Bogart im Klassiker „Casablanca" den Nachtclub-Besitzer Rick, der sich ebenfalls mit Schurken aller Art herumschlagen muß. Dies mag Tim Schafer zum Anlaß genommen haben, um sich ein wenig über den großen Hollywood-Star lustig zu machen. Zum Beispiel geht der eher kleinwüchsige Manny auf Stelzschuhen, die er unter seinem schwarzen Arbeitsmantel verbirgt. Der Seitenhieb auf den nur 1,57 m „großen" Bogart ist unübersehbar, denn der trug während der Dreharbeiten zu „Casablanca" besonders hohe Absätze, um Ingrid Bergman wenigstens in die Augen schauen zu können. Auch die Dialoge erinnern mitunter an Schauspieler wie James Cagney, dem die folgende Antwort von Manny an seinen Kollegen Domino sicherlich ebenfalls locker von der Zunge geflutscht wäre: „Ist es eigentlich schwer, dem Boß ganz ohne Lippen den Hintern zu küssen?" So witzig die Dialoge sind, so witzig sind auch die Rätsel. Sehr selten muß man sich mit einem *Myst*-artigen Kombinationsrätsel herumärgern. Vielmehr darf man sich beispielsweise darauf freuen, einen Öllappen in einen alten Toaster zu stecken und abzuwarten, was die kleinen Dämonen-Mechaniker dazu sagen. Richtig schwierig sind die allerwenigsten Aufgaben – und auch diese lassen sich mit ein wenig Mut zum Ausprobieren lösen. Selbst das Schiffswrack am Ende der Welt kann der Spieler heben, wenn er nur die verschiedenen Hebel in der richtigen Reihenfolge betätigt. Und wenn man dort gar nicht mehr weiterkommt, kann man sich ja immer noch über den depperten Chepito lustig machen oder mit Glottis über den Sinn des Todes philosophieren.

Dia de los Muertes

Beim Dia de los Muertes (= Tag der Toten) schunkelt nicht nur der Tod im Takt des berühmten mexikanischen Tanzes Fandango: Sämtliche Mexikaner feiern zu Ehren der Verstorbenen eine große Party auf den Straßen und Plätzen. Genauso turbulent geht es in Tim Schafers Totenreich zu. Manny muß beispielsweise gegen Feuerbiber kämpfen und eine

FREUND UND FEIND



Manny Calavera und Mercedes Colomar sind ein noch romantischeres Traumpaar als Humphrey Bogart und Ingrid Bergman. Zum Glück gibt es hier keinen Victor Lazlo, der Mannys Glück gefährden könnte.



Don Copals Sekretärin Eva hat zwar immer ein offenes Ohr für Mannys Probleme, doch muß auch sie um ihren Job bangen.
Der riesenhafte Dämon Glottis ist dafür ein umso treuerer Freund.





Immer bekommt Domino Hurley die guten Aufträge. Ob das mit rechten Dingen zugeht?
Hector LeMans ist ein Schurke großen Kalibers. Doch was will er mit all den Fahrscheinen?





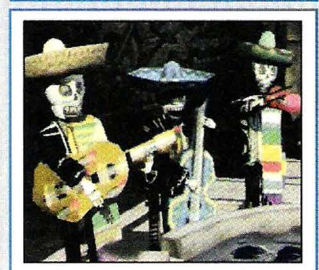
Die Vielzahl der Filmzitate ist überwältigend. Hier wird nicht nur den klassischen Noir-Regisseuren eine Referenz erwiesen, sondern auch deren Schüler Brian de Palma.



Copal ist verstimmt. Sieht nicht so aus, als bekäme Manny eine Gehaltserhöhung. Aber bald hat der Held auch Sorgen, die weitaus „lebenswichtiger" sind.

TESTCENTER Grim Fandango

PRO & CONTRA




Unerreicht: ein Comic-Adventure mit echter 3D-Grafik


Sämtliche Dialoge sind witzig bis zum Zwerchfellkrampf


Die Lokalisierung ist dank aufwendiger Synchronarbeiten grandios


Die Rätsel sind lustig und selten wirklich schwierig; geringer Frustfaktor


Die Story kann einen nach 40 Spielstunden immer noch mitreißen


Eine Menge witziger Nebenfiguren und -handlungen


Die Steuerung der Hauptfigur ist manchmal etwas sperrig

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Intel i740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Allgemein: Bei 16 MB RAM lange Ladezeiten
*1 AGP-Karten: Lauffähig erst ab Pentium II

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

AUSSTATTUNG

Anzahl der CDs: 2

Spieldauer: ca. 40 Stunden

Menü: Speichern ist jederzeit möglich. Im Dialogprotokoll kann man die lustigen Gespräche noch einmal nachlesen.

Laden: Eine Auto-Load-Funktion erleichtert das Laden des zuletzt gespeicherten Spielstandes. Dies geht recht fix. Auch die einzelnen Szenen werden auf einem Rechner mit mindestens 64 MB Speicher relativ schnell geladen.

Soundtrack: Die Musik ist grandios und orientiert sich an Original-Scores von Noir-Filmen der 40er Jahre. Sämtliche Stücke sind perfekt auf die jeweilige Szene abgestimmt.

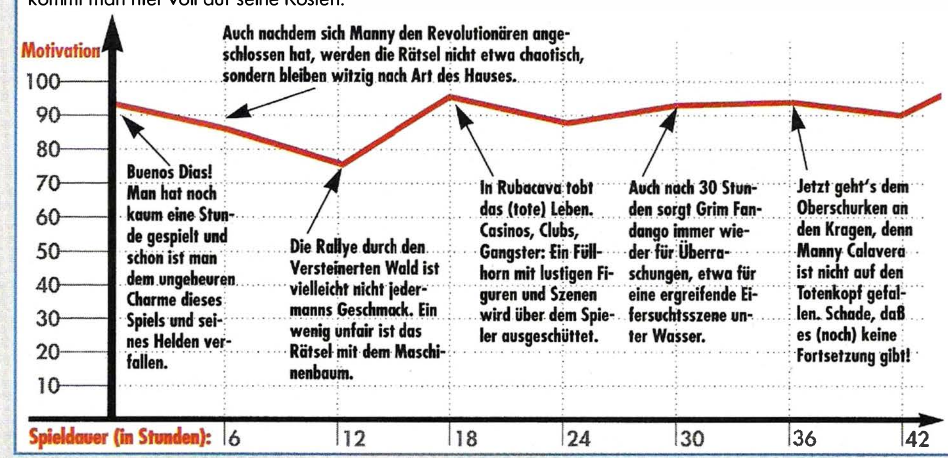
Schwierigkeitsgrad: Wie schon bei *Monkey Island 3* wird Einsteigern die Lösung der ersten Rätsel im Handbuch mitgeliefert. In den ersten Stunden wird es jedoch keine nennenswerten Probleme geben und auch danach gibt es wenige schwierige Stellen.

Grafik: Sehr viele 3D-Beschleuniger werden unterstützt. Höhere Auflösungen als 640x480 sind allerdings nicht möglich.

Dialoge: Wie bei LucasArts üblich, kann man unter mehreren Dialogzeilen auswählen. Hinter den abwegigsten Antworten verbergen sich häufig die besten Witze. Auch Mannys Selbstgespräche sind nicht von schlechten Eltern.

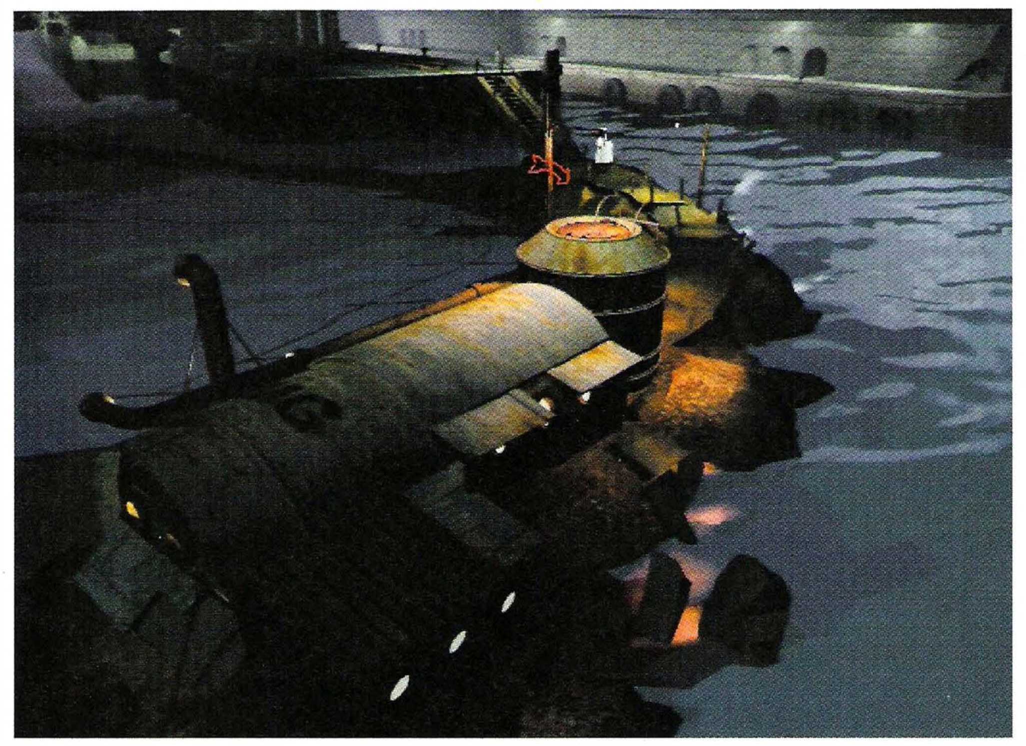
DIE MOTIVATIONSKURVE

Echte Durchhänger gibt es nicht. Das Spiel ist von Anfang an lustig und vor dem endgültigen Nervenzusammenbruch lassen sich auch für einige schwierige Aufgaben Lösungen finden. Mit mindestens 40 Spielstunden kommt man hier voll auf seine Kosten.



Gruppe arbeitsloser Bienen zum Arbeiteraufstand bewegen. In diesen witzigen Szenen kommen die brennenden Schwänze der Biber besonders gut zur Geltung. Doch auch in den ruhigeren Szenen tragen die aztekisch anmutende Masken und Statuen im Art-Deco-Stil dazu bei, daß man sich immer der Tatsache bewußt ist, einem Abenteuer im Totenreich beizuwohnen.
Natürlich ist hier alles mindestens so witzig wie im gleichfalls von Schafer entwickelten *Day of the Tentacle* oder in *Vollgas*. Doch eine Sache hat *Grim Fandango* seinen erfolgreichen Vorgängern voraus: Es verwendet 3D-Technik – und dazu noch eine herausragende. Schlendert Manny etwa am hellichten Tage an einer Hauswand entlang, so bricht sich sein Schatten an deren Sockel. Steht der Held hingegen mitten in der Nacht am Hafen von Rubacava, dann sind es gerade die Transparenzeffekte, die dem Wasser den nötigen Glanz und der Atmosphäre dadurch den letzten Feinschliff verpassen. Besonders reizvoll wirkt der Einsatz richtiger 3D-Objekte in den Szenen, in denen Tote „ersprossen" werden. Da verstorbene Seelen nicht noch einmal sterben können, muß man sie „ersprießen", um sie für alle Ewigkeit zum Schweigen zu bringen. Hierbei werden Pflanzensamen auf die Polygonkörper abgefeuert, aus denen dann rasch Blumengirlanden herausranken. Dieser grafisch eindrucksvolle Seitenhieb auf das Genre der Ego-Shooter wäre in einer reinen 2D-Umgebung sicher weniger gut zur Geltung gekommen. Erwähnenswert ist allerdings, daß die Grafik-Engine im reinen Software-Modus leistungsstark genug ist, um eine detailgetreue Ansicht zu liefern. Viele Hintergründe sind nämlich gemalt und sehen als 2D-Elemente demnach mit einem 3D-Chip nicht besser aus. Mit einer Voodoo2-Karte wirken die Texturen der bewegten Objekte natürlich noch realistischer und erlauben Effekte wie Anti-Aliasing, was die Polygon-Figuren überzeugender ins rechte Licht rückt. Gerade die Begrenzungen der Totenschädel sämtlicher Figuren erscheinen so deutlich runder. Unterstützt werden alle gängigen 3Dfx-Chipsätze sowie eine Menge weiterer aktueller Grafikchips. Die Ladezeiten zwischen den einzelnen Szenen sind nicht der Rede wert. Auch alte Spielstände las-





Das Wasser im nächtlichen Hafen von Rubacava sieht so echt aus, daß man versucht ist, seine Hand hineinzutauchen.



Manny ist ein richtiger Held: zwar ohne Leib, aber dafür mit umso mehr Seele. Gegen die Bösewichte hilft ihm allerdings nur seine mit Pflanzensamen geladene Kanone.



Selten sah ein Adventure-Held so... ähm... gut aus. Auch schlüpft er für jede Situation in das passende Outfit.

sen sich in wenigen Sekunden komplett wiederherstellen.

Cha-Cha-Cha

Gibt es bei der Steuerung und einigen Rätseln noch Kleinigkeiten zu bemängeln, so macht der Soundtrack einen rundum gelungenen Eindruck. Klassiker von Duke Ellington und Jazz-Legende Benny Goodman sorgen für die passende musikalische Untermalung, die in jeder Szene perfekt an die jeweilige Situation angepaßt ist. Beispielsweise wird verruchter Swing gespielt, wenn Manny einen Underground-Club betritt, um dort die Dichterin Olivia zu einem Stehgreif-Poem zu überreden: „Ich nannte meine Katze `Knochen' / bis sie mir sagte: `Tu das nicht!' / Ich war verwirrt. / Sie sagte: `Schwester' / das ist das bessere Wort für DICH.'" Um die Sache abzurunden, spielt zu ihrem „wundervollen" Vortrag ein träges Bongo. Im mondänen Casino des fiesen Hector LeMans kommt dann großartiger Big-Band-Sound zum Einsatz, der sich in dem Maße ins Dramatische steigert, in dem sich die Handlung zuspitzt. Letztlich nimmt sich die Story aber nie zu ernst, sondern behält ihre ironische Distanz zum mitunter Action-reichen Geschehen. Selbst in kritischen Situationen hat Manny einen coolen Spruch parat, der einem die Lachtränen in die Augen treibt: „Wir alle stecken in kleinen Schachteln, Max: drei Meter unter der Erde." Und zum Glück steckt dieses Spiel in einer Schachtel, die über der Erde käuflich erworben werden kann.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

¡Ay Caramba! Da hat Tim Schafer mit seinem Team ja ein ganz dickes Ding ausgebrütet. Seit *Sam'n' Max* hat mich kein Adventure mehr so begeistern können. Selbst *Monkey Island 3* wirkt rückblickend betrachtet doch eher wie eine Aktualisierung von Guybrushs früheren Abenteuern, während *Grim Fandango* wirklich Neues zu bieten hat. Zum einen ist die Grafik phänomenal und bietet prächtige Szenen, in die sich die 3D-animierten Figuren perfekt einfügen. Weiterhin erlaubt die Steuerung ein Höchstmaß an Flexibilität. Schließlich wurden sowohl bei der deutschen Sprachausgabe als auch beim Soundtrack Spitzenleistungen erbracht. Natürlich gibt es den gewohnten schrägen LucasArts-Humor – und zwar in einer besonders prallen Dosis. Wer jetzt noch glaubt, das Adventure-Genre sei tot, dem sei nur gesagt: Im Totenreich feiert man die coolsten Partys, es spielt die geilste Musik – und die lustigsten Witze werden gerissen.



Auch Tote haben Gefühle: Dieser kleine Pflanzenspezialist etwa hat die Hosen voll.



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 130 MB

VERGLEICHBAR MIT
Monkey Island 3, Rent-A-Hero

RANKING

Adventure

Grafik	88%
Sound	96%
Steuerung	83%
Multiplayer	- %
Spielspaß	91%

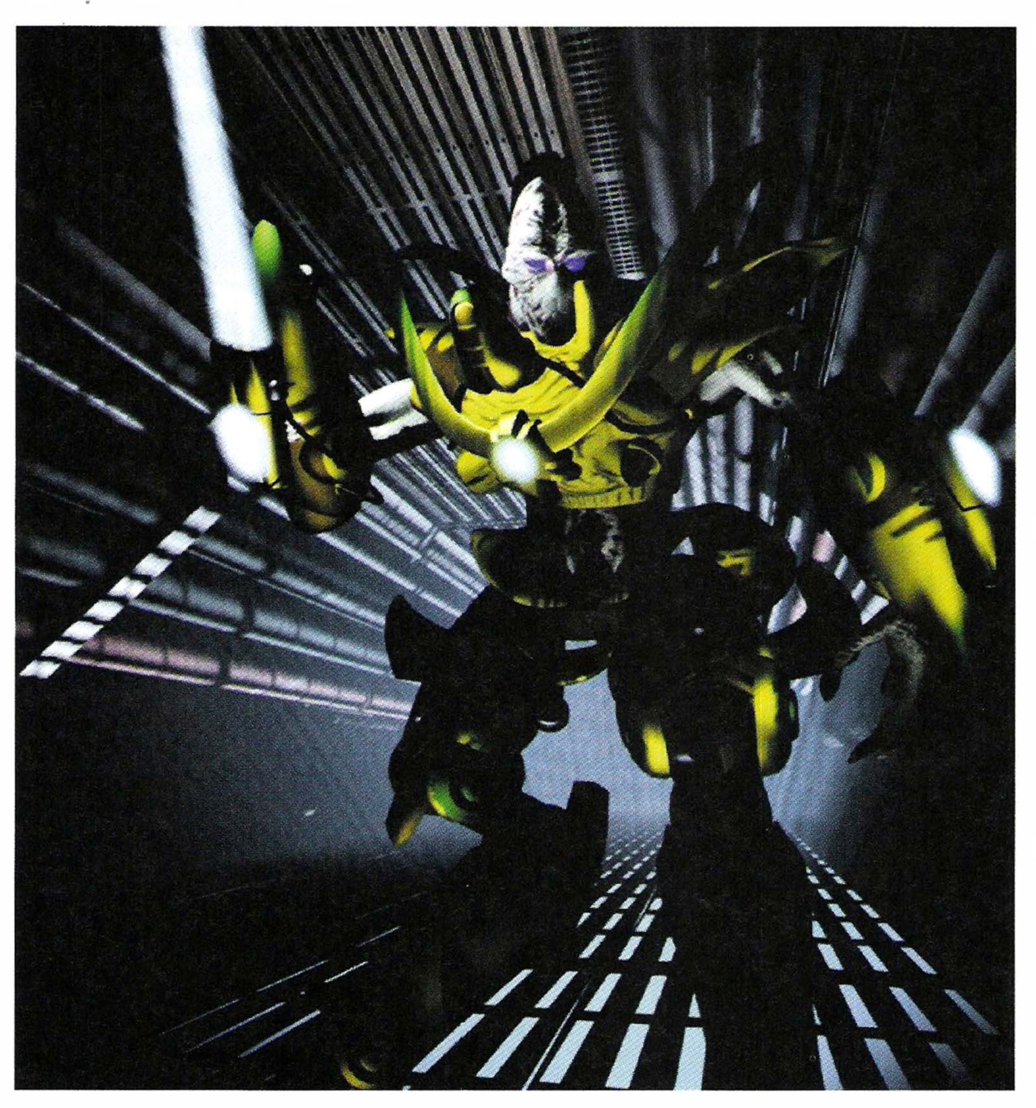
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM80,-

StarCraft Feedback

Craft-Werk

Rekord-Feedback aufs „Feedback": Noch nie zuvor gab's so viel Leser-Post und -e-Mail zu einem einzelnen Titel. Die Umfrage enthüllt unter anderem, worauf es den Käufern von Echtzeit-Strategiespielen WIRKLICH ankommt und was StarCraft von der Masse der Titel unterscheidet.

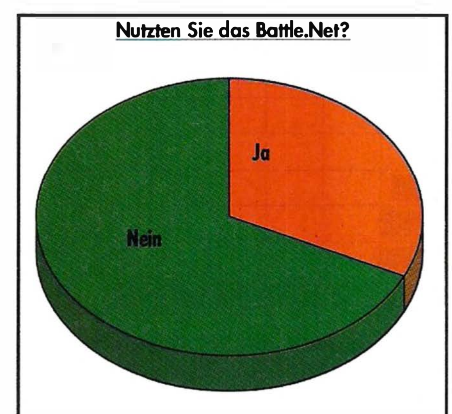
Wenn ein so fachkundiges Publikum über ein Spiel abstimmt wie die *PC Games*-Leserschaft und dann auch noch größtenteils Bestnoten gezückt werden, dann will das schon was heißen: Von der Atmosphäre über die Mehrspieler-Features und das Missions-Design bis hin zur Langzeit-Motivation und Editor steht fast überall die „1" vor der Durchschnittsnote. Am schlechtesten kommt da noch die Grafik weg, die auch auf der „Was hat Ihnen am wenigsten gefallen?"-Liste ganz oben steht. Mit einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten und 256 Farben kann *StarCraft* selbst mit älteren Titeln wie *Age of Empires* oder *Total Annihilation* nicht konkurrieren. Ausgeglichen wird dieses Manko durch nahezu perfekte Spielbarkeit und ein „Playbalancing", das seinesgleichen sucht. Zitate wie „Die Protoss haben viel zu starke Einheiten", „Die Zerg haben nicht den Hauch einer Chance", „Die Zerg machen doch alles platt" oder „Schlachtschiffe der Terraner sind zu überlegen" beweisen die Ausgewogenheit der drei Rassen. Besonders auffällig: Die Stimmen derjenigen, die den Schwierigkeitsgrad als zu niedrig beziehungsweise als zu hoch beurteilen, halten sich ungefähr die Waage – eindeutiges Indiz dafür, daß die Missionen optimal designt wurden und Einsteigern und Profis gleichermaßen entgegenkommen. Kritisiert wird aber zu Recht, daß sich der Schwierigkeitsgrad nicht genauer dosieren läßt. Auch „Kleinigkeiten" wie die direkte Anwählbarkeit von Zwischensequenzen (das Abspeichern vor Ende der Mission entfällt dadurch) und die vergleichsweise niedrigen Hardware-Anforderungen werden wohlwollend registriert. Bei allem Lob für das tolle Flair und die filmreife Story bedauern viele, daß sie *StarCraft* viel zu schnell durchgespielt hatten – und das bei immerhin 30 Missionen! Komplimente wie „Ich hatte eher das Gefühl, eine Geschichte zu erleben, als mich 'nur' von Mission zu Mission zu kämpfen" bestätigen, daß die Blizzard-Crew in den Bereichen Atmosphäre, Story und Mission-Design sicherlich zu den fähigsten der Branche zählt.



Rasse, Masse, Klasse

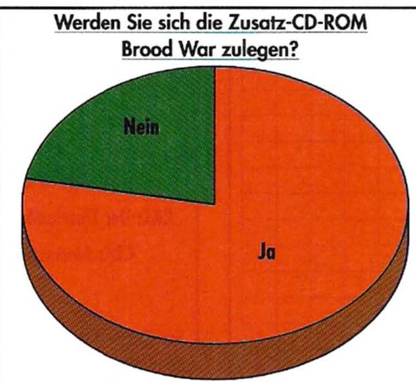
Bei der Frage nach der Lieblings-Rasse gehen die Meinungen weit auseinander; die meisten Sympathien können die Terraner auf sich vereinigen (46%), gefolgt von den Protoss (31%) und den Zerg (23%). Das Ergebnis überrascht nicht, wenn man sich die Gründe anschaut: Terranische Gebäude und Einheiten sind den *StarCraft*-Fans aus anderen Echtzeit-Strategiespielen vertraut; zudem gelten sie als die einsteigerfreundlichste Gruppierung („die sind nicht so komisch zu bedienen wie die anderen zwei") und bieten den höchsten Identifikations-Faktor („man kann sich so richtig in die Lage der um ihr Leben kämpfenden Soldaten reinversetzen"). Ihre Allround-Tugenden in allen Disziplinen und die „gute Mischung aus Stärke der Protoss und Vielfalt der Zerg" machen sie zur gefragtesten Gruppierung. Als entscheidende Pluspunkte gelten zudem die herausragenden Verteidigungsanlagen (Bunker, Raketentürme, Belagerungspanzer), die reparaturfähigen Anlagen und die einzigartige Mobilität – bekanntlich können Terraner ihre Gebäude abheben lassen und an andere Standorte verlagern. Auf Platz 2: Die Protoss, die mit zunehmender Spieldauer ihre technologische Führungsposition ausbauen. Wer mit Templern und Trägerschiffen umzugehen weiß, hält auch die hartnäckigste Konkurrenz in Schach. Erstklassige Upgrades, übersinnliche PSI-Kräfte und natürlich der Vorteil der wiederaufladbaren Schutzschilde erklären die Popularität der Protoss, die vor allem von erfahrenen Spielern eingesetzt werden. „Die Einheiten find ich sympathischer als grunzende

Nutzten Sie das Battle.Net?



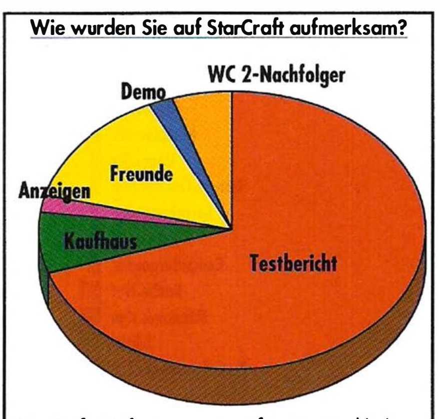
Wer über einen Internet-Zugang verfügt, hat zumindest schon mal ins Battle.Net reingeschnuppert. Diablo 2 wird die Popularität des Blizzard-Angebots weiter steigern.

Werden Sie sich die Zusatz-CD-ROM Brood War zulegen?



Einem Viertel aller StarCraft-Fans ist die Mission-CD-ROM Brood Wars (stern)schnuppe: Viele haben bereits deutlich mehr als 100 Stunden mit StarCraft verbracht und halten das Spiel für mittlerweile ausgereizt.

Wie wurden Sie auf StarCraft aufmerksam?



StarCraft-Käufer waren gut informiert und haben sich bewußt für diesen Titel entschieden: Angesichts des großen Echtzeit-Strategie-Angebots will niemand die Katze im Sack kaufen.

Welche Wertung würden Sie vergeben?



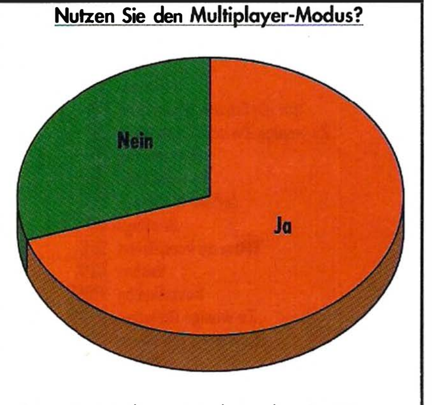
Da sind sich die Echtzeitstrategie-Profis einig: StarCraft verdient eine Wertung jenseits der 90 %.

Wie oft spielen Sie StarCraft?



Bei über 50 % aller Spieler landet die StarCraft-CD-ROM mehrmals pro Woche im Laufwerk.

Nutzen Sie den Multiplayer-Modus?



Ob im Netzwerk, per Modem oder übers Battle.Net: 70% haben Multiplayer-Erfahrung.

Berserker oder krächzende Zerg" (Terraner), „Weil die Viecher so schön eklig schmatzen und blubbern" (Zerg), „Sie sind so knuddelig bizarr, daß man sie einfach liebhaben muß" (Zerg): Nicht immer sind es taktische oder strategische Aspekte, die die Fans zur einen oder anderen Rasse tendieren lassen. Optik, Soundeffekte, Sprachausgabe, Musik oder einzelne „coole" Charaktere wie Raynor oder Duke sind vielen mindestens genauso wichtig wie Angriffs- und Verteidigungswerte. Glitschig, eklig, einfallsreich, grausam, cool, schleimig, hinterhaeltig, alienhaft, widerlich und „richtig schön fies" – keine andere Rasse polarisiert so sehr wie die Zerg. Doch insbesondere im Mehrspieler-Modus erfreuen sich die Zerg größter Beliebtheit. Kein Wunder, bieten sie doch ihrem Anführer eine Menge Vorteile: Sie sind schnell und kostengünstig zu produzieren, können sich selbst heilen und bieten dank der „Eingraben"-Funktion hinterhältige Möglichkeiten für Überraschungsattacken. Daß diese Rasse zu Beginn einer Mission sowie auf größeren Karten massive Vorteile hat, wurde mittlerweile auch bei Blizzard erkannt; anläßlich der Zusatz-CD-ROM *Brood Wars* werden deshalb unter anderem die Larven-Produktionszeiten deutlich angehoben, so daß man nicht schon nach wenigen Minuten eine ganze Zergling-Armee in Richtung Feindlager schicken kann.

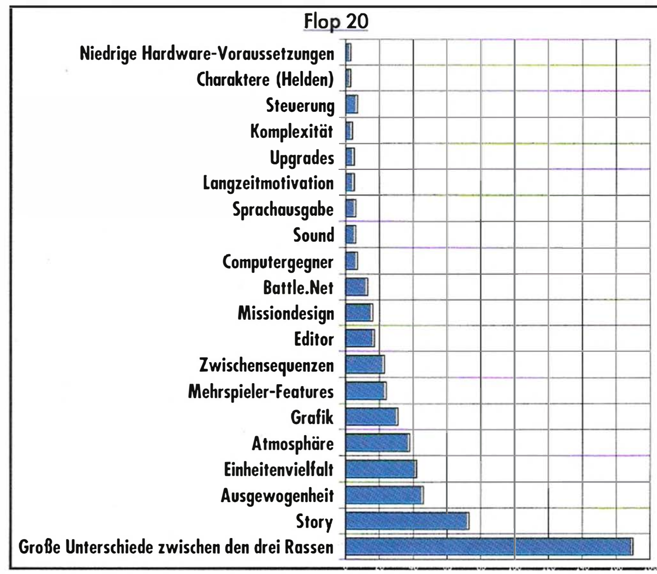
Wunschlos glücklich?

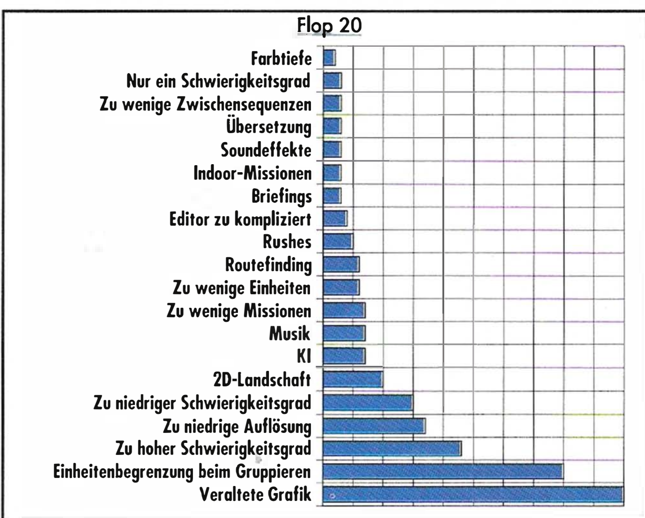
Sich selbst einmauernde oder sich verirrende WBFs, Befehlsverweigerungen, umständliche Wege zum Ziel, problematische Kollisionsabfragen (vor allem an Kristallen bleiben die Einheiten nur zu gerne hängen) und Programmabstürze wurden von jenen 14% genannt, die Bugs registriert haben. Probleme mit dem Editor beseitigt unter anderem der aktuelle Patch 1.03. Für den ohnehin schon recht ausgereiften Mehrspieler-Modus (den immerhin 70% der Käufer nutzen) mit seinen vielfältigen Spielmodi wünschen sich die meisten nur noch einen Computer-Gegner, der sich auch mal mit dem Spieler verbündet; auch ein Rohstoff-Transfer von Spieler zu Spieler wird häufig gefordert. Das *Battle.Net*, Blizzards kostenloses Internet-Angebot, wird überraschend oft genutzt, und das obwohl es noch keine deutschsprachige Version gibt. Die wenigsten loggen sich häufiger als einmal die Woche für ein bis zwei Stunden ein; nur eine Minderheit ist täglich im *Battle.Net* präsent. Die hohen Telefonkosten und die nicht immer optimale Verbindungsqualität hält viele *StarCraft*-Fans von häufigeren *Battle.Net*-Einsätzen ab. Ein deutscher Server, der zumindest das Problem lästiger Verzögerungen (Lags) weitgehend entschärfen würde, befindet sich nach wie vor „in Vorbereitung"; ein genauer Start-Termin steht noch nicht fest.

Einmal gekauft, zehnmal kopiert

Über 1,2 Millionen *StarCraft*-Besitzer gibt es bereits; in den USA steht *StarCraft* seit Monaten ununterbrochen an der Spitze der Charts. Damit ist das Programm nach *WarCraft 2* und *Diablo* bereits der dritte Blizzard-Titel, der die Eine-Million-Stück-Marke durchbricht. Aber warum hatte *StarCraft* in den deutschen Verkaufs-Charts keine Chance gegen Strategie-Bestseller wie *Anno 1602* oder *Commandos* – trotz euphorischer Testberichte und exzellenter Wertungen? Weil bei Blizzard das Raubkopierer-Problem völlig unterschätzt und *StarCraft* ohne Kopierschutz ausgeliefert wurde. Die „Quittung" folgte umgehend: *StarCraft* wurde nach einem fulminanten Start von anfänglichen Top 3-Positionen nach unten durchgereicht. Erst nach der Berichterstattung rund um das Add-On *Brood Wars* sind die Verkaufszahlen wieder leicht angestiegen. Ein Versäumnis mit weitreichenden Folgen: Durch die Raubkopien ist Blizzard ein Millionenschaden entstanden. Leo Jackstädt, als deutscher PR-Manager von Cendant Software zuständig für alle Blizzard-Spiele, geht davon aus, daß es sich bei neun von zehn *StarCrafts* um illegale Kopien handelt. Im Klartext: Bei 100.000 in Deutschland verkauften Exemplaren sind in Wirklichkeit weit über eine Million CD-ROMs im Umlauf. Wäre die Situation in



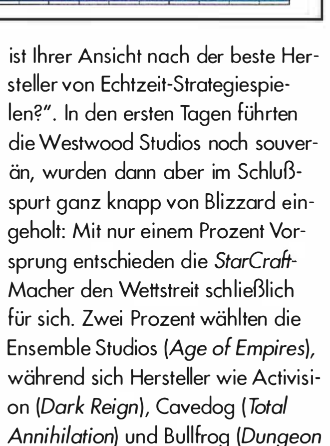




anderen Ländern (vor allem in den USA) ähnlich dramatisch, würde das ein mittelständisches Unternehmen wie Blizzard mit seinen über 200 Angestellten rasch an den Rand des Ruins treiben – nicht zuletzt deshalb, weil an Spielen dieser Größenordnung zwei bis drei Jahre entwickelt wird.

Wer macht sich selbst am besten Konkurrenz?

Ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen entwickelte sich bei der Frage „Wer ist Ihrer Ansicht nach der beste Hersteller von Echtzeit-Strategiespielen?". In den ersten Tagen führten die Westwood Studios noch souverän, wurden dann aber im Schlußspurt ganz knapp von Blizzard eingeholt: Mit nur einem Prozent Vorsprung entschieden die *StarCraft*-Macher den Wettstreit schließlich für sich. Zwei Prozent wählten die Ensemble Studios (*Age of Empires*), während sich Hersteller wie Activision (*Dark Reign*), Cavedog (*Total Annihilation*) und Bullfrog (*Dungeon Keeper*) gemeinsam magere drei





StarCraft heißt das beste Echtzeit-Strategiespiel diesseits der Milchstraße. Der Blizzard-Knüller verweist die beiden Command & Conquer-Folgen auf die Plätze.

Prozent der Stimmen teilen. Bei den *StarCraft*-Käufern handelt es sich größtenteils um Wiederholungstäter: Gerade weil das Angebot in diesem Genre so groß und unüberschaubar geworden ist, verlassen sich die meisten (konkret 70%) auf Testberichte und kaufen dann bewußt Spitzenqualität. Nicht umsonst finden sich auf den ersten Plätzen ausschließlich Titel aus der *PC Games*-Referenzliste: Mehr als 60% aller *StarCraft*-Besitzer haben auch *C&C: Alarmstufe Rot* im Spieleschrank, jeder zweite den Vorgänger *C&C: Der Tiberiumkonflikt*. Ebenfalls weitverbreitet sind *WarCraft 1* und *2*, *Age of Empires*, *Dark Reign* sowie *Dune 2000* (siehe Diagramm). Bei gerade mal 10% der Befragten ist *StarCraft* das einzige Spiel dieser Art auf der Festplatte. Zwei von drei *StarCraft*-Fans haben sich bereits mehr als drei Vertreter des *Command & Conquer*-Genres zugelegt.

Lieber 2D als 3D?

Ein Ergebnis, das den Machern von *Machines*, *Warzone 2100*, *Solar*, *Uprising* und *Dark Reign 2* zu denken geben sollte: Die Mehrheit der Echtzeit-Strategie-Käufer kann auf die Unterstützung von 3D-Grafik-Beschleunigern gut verzichten. Jene Entwickler von „richtigen" 3D-Strategiespielen, die *Command & Conquer 3* und dessen 2D-Voxelgrafik bereits abgeschrieben hatten, dürfen sich schon jetzt warm anziehen. Das mag auch erklären, warum 3D-Strategie-Spiele wie *RoboRumble*, *Urban Assault*, *BattleZone*, *Myth* oder *Uprising* kaum Käufer gefunden haben. Ob Bullfrogs *Populous 3* eine Trendwende bewirken kann, bleibt abzuwarten. Viel wichtiger als technische Kabinettstückchen sind den Käufern eine tolle Atmosphäre, abwechslungsreiches Mission-Design und adäquate Computer-Gegner. Auch das Ausbauen einer Basis ist für viele ein absolutes Muß, genauso wie Mehrspieler-Features (nicht unbedingt gleichbedeutend mit der





Die Zusatz-CD-ROM Brood War bietet neben zusätzlichen Einheiten auch drei komplett neue Landschaften.



Riesenüberraschung bei der Umfrage: Nicht die schleimig-ekligen Zerg, sondern die „vertrauten" Terraner sind die Lieblinge der PC Games-Leser.

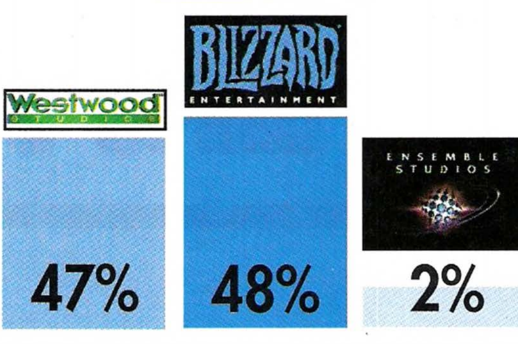


Auch wenn von allen drei Verpackungsvarianten jeweils 35.000 Stück ausgeliefert wurden, stießen die Motive auf unterschiedliche Resonanz.



Nachfrage nach Internet-Modi); Spiele wie *Caesar 3*, die gänzlich auf Netzwerk-Optionen verzichten, wird es spätestens ab 1999 kaum noch geben.

Wer ist Ihrer Ansicht nach der beste Hersteller von Echtzeit-Strategiespielen?



Knapper geht's nicht: Mit nur einem Prozentpunkt Vorsprung haben die PC Games-Leser Blizzard zum besten Hersteller von Echtzeit-Strategiespielen gewählt.

Welche Echtzeit-Strategiespiele die StarCraft-Fans noch besitzen



Grundausstattung in Deutschlands PC-Haushalten: Zwei von drei StarCraft-Fans besitzen gleichzeitig auch Alarmstufe Rot, die erste Command & Conquer-Folge hat immerhin noch jeder zweite im Regal.

Wann kommen die Action-Figuren?

Von Lara Croft-Sonnenbrillen bis hin zu *Command & Conquer*-Uhren reicht inzwischen das Merchandising-Angebot im Computerspiele-Bereich. Blizzard erweitert sein bisheriges Sortiment (T-Shirts, Kappen, Maus-Pads) jetzt um fünf wunderschön modellierte, aufwendig bemalte und äußerst detailreiche Actionfiguren, die wohl rasch zum gefragten Sammlerstück avancieren. Daß die vollbeweglichen, rund 16 cm großen Figuren noch in diesem Jahr in Europa angeboten werden, gilt aber als relativ unwahrscheinlich. Die 300.000 bislang produzierten Exemplare sind nämlich samt und sonders von großen amerikanischen Ketten vorbestellt worden und dürften im Vorweihnachtsgeschäft reißenden Absatz finden. Für die Klientel in Deutschland, Österreich und in der Schweiz bleibt da nur die Hoffnung, daß Cendant Software einige Exemplare der zweiten Auflage Anfang nächsten Jahres anbieten kann. Nachfrage wäre durchaus vorhanden – 40% aller Feedback-Teilnehmer bekunden Interesse an diesen Figuren, die in den USA für umgerechnet DM 20,- zu haben sind. Die Absatzchancen beim weiblichen Publikum dürften allerdings enttäuschend ausfallen: Wie auch bei den beiden vergangenen Feedback-Aktionen (*Anstoß 2*, *Commandos*) ist der Frauenanteil verschwindend gering und läßt sich nur mit Mühe auf ein Prozent aufrunden.

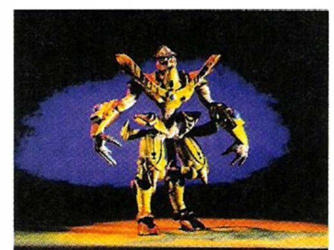
Neuer Craft-Stoff

Mal eben eine Handvoll Missionen mit dem *StarCraft*-Editor stricken, auf CD-ROMs kopieren und für ein paar Dollar verkaufen – das kann jeder. Darf aber eigentlich nicht jeder. Blizzard hat den Rechtsstreit gegen einen Anbieter von unautorisierten Zusatz-CDs gewonnen und wird künftig auch gegen andere Hersteller vorgehen. Derweil wird an einem eigenen, offiziellen Erweiterungsset mit dem Titel *Brood Wars* gebrütet (siehe Preview in *PC Games* 12/98), dazu parallel sollen neben dem internen Test-Team auch rund 1.000 Beta-Tester dafür sorgen, daß das ausgezeichnete „Playbalancing" gewahrt bleibt. Dennoch wird mit dem Erscheinen dieses Pakets ganz schön Bewegung ins *StarCraft*-Universum kommen. Zum einen deshalb, weil durch die sechs neuen Einheiten die meisten der bisher funktionierenden Strategien und Taktiken völlig über den Haufen geworfen werden müssen. Zum anderen ließ Blizzard auch bei den bestehenden Gebäuden und Einheiten kaum einen Wert (sei es Panzerung, Sichtweite, Produktionszeit, Geschwindigkeit oder Mineralien- und Gaskosten) unverändert. Vor allem Eigenschaften von Lufteinheiten wie Trägern oder Schlachtschiffen wurden teils recht dramatisch korrigiert. Auch die sechs Einheiten dienen in erster Linie dazu, den Luftkampf interessanter zu gestalten: So verschießt die Valkyrie-Fregatte Luft-Luft-Raketen, mit denen sich vor allem gegen Zerg-Wächter und –Mutalisken beträchtlicher Schaden anrichten läßt. Die „Mind Control"-Fähigkeiten der Protoss, die Blizzard trotz massiver Proteste nach dem Ende des Beta-Tests wieder aus dem Konzept verbannt hat, feiern in *Brood Wars* Premiere. Genügend Energie vorausgesetzt, können Protoss-Spieler damit jede gegnerische Einheit steuern, was bei terranischen Schlachtschiffen rasch die Machtverhältnisse auf den Kopf stellen kann. Zusammen mit über 100 Mehrspielerkarten, 26 brandneuen Einsätzen (acht Protoss-, acht Terran- und zehn Zerg-Missionen), vier frischen Zwischensequenzen, Musikstücken, Upgrades für Ultralisken und Goliaths, weiteren Landschaftsgrafiken und zusätzlichen Editor-Features (unter anderem noch mehr Was-wäre-wenn-Bedingungen) kommt die deutsche Version im 1. Quartal 1999 auf den Markt; mit einer Testversion rechnen wir für die Ausgabe 2/99. Dann können wir auch definitive Aussagen zu den vorgenommenen Änderungen treffen. Aufgrund dieser recht massiven Eingriffe ins Gefüge wird Blizzard übrigens eine eigene *Brood Wars*-Weltrangsliste im *Battle.Net* starten.

Petra Maueröder ■

WICHTIGKEIT

Kriterium	Note
Atmosphäre	1,2
Mission-Design	1,3
KI	1,4
Story	1,5
Ausbauen einer Basis	1,6
Multiplayer-Features	1,8
Editor	2,3
3D-Landschaft	2,5
Internet-Angebot	2,6
3D-Grafik	3,4





Kommen vermutlich erst im nächsten Jahr in Europa auf den Markt: Die originalgetreu nachgebildeten Actionfiguren.

NOTEN

Kriterium	Note
Atmosphäre	1,3
Mehrspieler-Features	1,5
Zwischensequenzen/Vorspann	1,6
Mission-Design	1,6
Synchronisation / Übersetzung	1,7
Steuerung	1,7
Sprachausgabe	1,7
Langzeitmotivation	1,7
Einsteigerfreundlichkeit	1,7
Sound	1,8
Service	1,8
Handbuch	1,9
Editor	1,9
Ausgewogenheit	2,0
Musik	2,1
Grafik	2,4

Rennspiele

Die Computerspiele-Hersteller geben mächtig Gas: In den vergangenen Wochen und Monaten wurden die Regale förmlich überschwemmt mit hochklassigen Rennspielen und –Simulationen, darunter *Nice 2*, *F1 Racing Simulation 2*, *Need For Speed 3* und *Grandprix Legends*. Selten zuvor war die Auswahl so groß und unüberschaubar. Egal ob Sie sich zu den Fans dieses Genres rechnen oder allenfalls bei einem Autobahn Raser schwach werden: In unserer Reihe „Feedback" ist Ihre ehrliche Meinung als Spiele-Käufer gefragt. Den aktuellen Fragebogen finden Sie zusammen mit Hinweisen zum Thema „Wie kann ich beim Feedback mitmachen?" auf der Cover-CD-ROM Ihrer PC Games.



„Jeder in der Firma spricht über künftige Produktideen und alle ein oder zwei Monate entwirft jemand ein neues Konzept."

Bill Roper, Spiele-Hersteller

Bill Roper

Teufelskerl

Er kann nicht programmieren, ist kein begnadeter Grafiker und hat trotzdem einige der erfolgreichsten Spiele maßgeblich beeinflußt. Bill Roper begann seine Karriere mit Blizzards WarCraft, brachte Diablo auf den richtigen Weg und mischte auch bei WarCraft 2 und StarCraft kräftig mit. Wir unterhielten uns mit ihm über die ganz eigene Chemie innerhalb Blizzards, das Erfolgsrezept der kultigen Spieleschmiede und die Zukunftspläne.

Es gibt viele Wege, bei einem Spiele-Hersteller eine große Karriere zu machen. Als cleverer Programmierer hat man gute Karten, als kreativer Zeichner stehen viele Türen offen und auch als Designer mit jahrelanger Erfahrung ist man bei den Entwicklern gerne gesehen. Kann man aber gar nichts und hat auch keine Referenzen vorzuweisen, wird es schwierig. Bill Roper hat es trotzdem geschafft und noch dazu einen echten Traumjob gefunden. Er kümmert sich bei Blizzard in Irvine um die Koordination mit dem externen Team Blizzard North, das in San Francisco sitzt, und hat gleichzeitig eine Position, dank der er bei allen Produkten kräftig mitreden kann. Auf gut deutsch: Bill ist ein professioneller Besserwisser, der den Designern ihre Grenzen aufzeigen soll, Konzepte auf den richtigen Weg bringt und neue Spielkonzepte solange verbessert, bis sie zu einem Erfolg werden. Offensichtlich hat er das ziemlich gut hinbekommen, denn *WarCraft*, *Diablo*, *WarCraft 2* und *StarCraft* zählen zu den populärsten Spielen der vergangenen Jahre. Möglich wird das erst durch das etwas andere Betriebsklima bei Blizzard. Dort gibt es keine Stardesigner, keine herausragenden Einzelpersonen, sondern ausschließlich Teamwork. Daher war es gar nicht einfach, Bill zu einem Interview zu überreden, das sich nur auf seine Person konzentriert. „Ich bin auch nicht anders als meine Kollegen", meint er bescheiden. Dennoch nahm er sich die Zeit, uns über die Arbeitsweise von Blizzard zu berichten und Einblicke in künftige Projekte zu gewähren. Doch erst einmal sollten wir erklären, wie es Bill eigentlich schaffte, sich bei Blizzard einen Job zu sichern. „Ich habe vor einigen Jahren als Schriftsetzer gearbeitet und da Speisekarten oder irgendwelche anderen Schriftstücke entworfen", erzählt er. „Einer meiner alten Freunde war Grafiker bei Blizzard und er erwähnte irgendwann einmal, daß diese Firma Musiker für ihre Spiele suchen würde. Ich hab' dann ein paar meiner Stücke vorgespielt und wurde als externer Mitarbeiter unter Vertrag genommen." Auf diese Weise lieferte Bill den Soundtrack für die PC-Version von *Blackhawk*, einem 2D-Jump&Run/Action-Mix, der 1994 von Interplay veröfffentlicht wurde. Allerdings tat er das nebenbei: Nachdem er mit seiner Arbeit als Schriftsetzer fertig war, setzte er sich zuhause vor seinen PC, übte beharrlich mit dem neu angeschafften Musikprogramm und komponierte anschließend den Soundtrack. „Während ich noch an der Musik arbeitete, bereitete sich Blizzard gerade auf die Consumer Electronics Show in Las Vegas vor und wollte für die selbstlaufende Demo von *WarCraft* ein paar Brokken Sprachausgabe haben. Sie haben mich dafür engagiert und ich bereitete mich schon auf die Aufnahmen vor, in der Annahme, es würde ein Script oder Drehbuch existieren. Die Wahrheit sah so aus: Ich kam herein und jemand meinte: 'Äh, da ist die Demo, schau' sie Dir an und vergiß nicht, daß die Leute erfahren sollen, daß das Spiel Multiplayer-fähig ist. Und daß die Leute Orks oder Menschen spielen können. Ähem... aber es gibt kein Script.' Ich hab' mich dann mit dem Tontechniker hingesetzt, schnell das Manuskript gebastelt und die Samples live beim ersten Versuch aufgenommen." Der Streß hat sich gelohnt, denn Bill bekam aufgrund seiner überzeugenden Leistung gleich den Auftrag, sich um alle Sprachaufnahmen für *WarCraft* zu kümmern, und durfte außerdem noch das Handbuch tippen – weil er so schnell Scripts schreiben konnte und zudem noch kreativ war. Bills Arbeit an *WarCraft* wird noch bedeutender, wenn man weiß, daß Blizzard mit diesem Spiel den grossen Schritt vom Entwicklungsteam zum Publisher getan hat und *WarCraft* ohne die Hilfe einer anderen Firma auf den Markt brachte. Der Erfolg gab Präsident Allen Adham und seinen Kollegen Recht. Noch dazu bewies er, daß Blizzard nicht nur wie bisher für das Super Nintendo Spiele schreiben konnten, sondern auch für den PC. „Es war sehr befriedigend für die ganze Firma, daß wir so viele Auszeichnungen erhalten haben", resümiert Bill zufrieden. „Aber selbst heute spielen wir noch ebenso viele Konsolentitel wie PC-Spiele – jeder in der Firma spielt gerne. Das ist in unseren Augen lebenswichtig, um die Entwicklungsteams richtig aufzubauen. Wir sind somit unsere eigene „Focus Group". Jeder in der Firma spricht über künftige Produktideen und alle ein oder zwei Monate entwirft jemand ein neues Konzept." Das gilt bei Blizzard sowohl für die Designer und Grafiker als auch für die Kollegen im Marketing-Bereich oder in der Geschäftsführung. „Ein gutes Beispiel dafür ist *Diablo*. Es wurde damals ja noch von einem externen Team namens Condor ent-





wickelt, das heute als Blizzard North Teil der Firma ist. Ich hab' es damals bei uns vorgeführt und es war ursprünglich rundenbasiert – in etwa so wie *X-COM*. Einer unserer Programmierer meinte plötzlich: ‚Hey, wie würde das in Echtzeit funktionieren?' Allen, unser Präsident, fragte dann alle im Raum, wer *Diablo* lieber in Echtzeit sehen würde, und alle Hände hoben sich! Ich hab' dann die Jungs bei Condor angerufen und gesagt: ‚Alle bei uns finden das Spiel phantastisch – aber es sollte in Echtzeit ablaufen. Die Reaktion war in etwa: „Oh Gott, wir haben fünf Monate an der rundenbasierten Engine gearbeitet!, aber sie haben versprochen, es noch einmal zu diskutieren. Ein paar Tage später riefen sie an und gaben zu, daß es in Echtzeit wohl doch besser wäre." Wieder einmal gab der Erfolg Blizzard Recht – oder könnten Sie sich *Diablo* als rundenbasiertes Spiel vorstellen? Bill ist froh, daß die Condor-Mitarbeiter sich nicht querstellten und um jeden Preis an ihrem ursprünglichen Konzept festhielten: „Es ist nicht nur wichtig, daß die Leute einen exzellenten Job machen, sondern auch, daß sie tolle Persönlichkeiten und echte Spieler sind. Wir haben auch schon Bewerbungen abgelehnt, weil die Typen zwar erstklassige Programmierer oder Grafiker waren, aber nicht spielten. Ihnen fehlte einfach die Leidenschaft für das Produkt. Dieses Verfahren hat sich für uns auf jeden Fall gelohnt."

„Wie wir das Spiel ändern, ist eher Analyse, aber wie wir merken, daß etwas nicht stimmt, ist eher ein Bauchgefühl, das man als Spieler einfach hat."

Bill Roper, Spiele-Hersteller

Trotz eines enormen Kreativpotentials steht Blizzard vor einer enormen Herausforderung: Die Zahl der bereits erschienenen und noch kommenden Klons von *WarCraft* und *Diablo* ist hoch, die Konkurrenz wie *Command & Conquer* schläft ebenfalls nicht. Einen Ausrutscher darf und kann man sich nicht leisten. „Ich glaube, die Spiele-Industrie ist mittlerweile wie das Filmbusiness sehr Hit-orientiert. In Amerika und sicher auch in Europa machen zehn Prozent der Titel 90 Prozent des Umsatzes. Das hat sich in den letzten fünf Jahren verändert, denn bis damals konnte man noch 20.000 oder 30.000 Einheiten von einem Spiel verkaufen und behaupten, daß es ein Erfolg war. 100.000 Stück weltweit waren ein Smash-Hit, einfach unglaublich. Heute geht das so nicht mehr, denn die Produktionskosten sind einfach zu hoch geworden. Die Leute wollen unvorstellbar tolle Grafiken, lebensechte KI, Internet-Unterstützung, Videos, phantastische Musik – daher müssen die Firmen mehr Leute für die Programmierung einstellen. Und deshalb schauen viele nur auf das, was im Markt gut ankommt, um das finanzielle Risiko zu vermindern. Die Konsequenz ist, daß weniger Firmen das Risiko eingehen, etwas zu machen, an das sich noch niemand vorher gewagt hat. Vor allem kleine Unternehmen haben es mit einem Klon leichter, einen Publisher zu finden, als zu sagen: ‚Hey, ich hab hier was Revolutionäres!, Wir aber gehen unsere Nachfolger nicht so an. Zwischen *WarCraft* und *WarCraft 2* waren riesige Unterschiede und nicht einfach nur mehr vom selben. Wir wollen natürlich Ähnlichkeiten wie etwa das selbe Spiel-Universum und das gilt auch für *Diablo 2*." Bill vergleicht die Arbeitsweise von Blizzard mit der großer Filmstudios, die es schaffen, die Fortsetzung eines guten Films noch besser zu machen als den Vorgänger. Doch was macht ein gutes Spiel aus? Grafik, Sound, Leveldesign, Atmosphäre – oder gibt es bei Blizzard andere Kriterien? „Das ist alles wichtig, aber wichtiger und am schwierigsten zu definieren ist Spaß. Es gibt keine Formel dafür. Deswegen stellen wir schließlich nur Spieler ein – da wir nur so garantieren können, daß das Ergebnis auch wirklich Spaß macht. Wir haben hier alle möglichen Vorlieben für die unterschiedlichen Genres und ein relativ breites Altersspektrum von Teenagern bis zu Mittdreißigern. Es ist schon witzig: Online gibt es viele Diskussionen, ob *Diablo* ein Rollenspiel ist oder ob *StarCraft* taktischer ist als andere Spiele – alle haben ihre eigene Sichtweise, sagen aber am Schluß, daß es einfach Laune macht, sie zu spielen. Darauf kommt es an. Wir wollen nicht nur in einem Bereich wie etwa Grafik gut sein, darum sind wir so wählerisch, was das Einstellen von Leuten

angeht." Obwohl der Spielspaß in keine Formel gequetscht werden kann, versucht das Blizzard-Team, seine eigenen Spiele zu analysieren, um so gezielt Schwachpunkte auszumerzen. Stellt sich beispielsweise heraus, daß es für viele Spieler zu schwierig ist, mit dem Programm zurechtzukommen, so werden die ersten Levels geändert, um eine Art Tutorial daraus zu stricken. Die Lernkurve wird also angepaßt, neue Einheiten kommen nicht gehäuft, sondern nur nach und nach ins Spiel, um den Käufer nicht zu überfordern. „Statt alle Einheiten in den ersten beiden Levels anzubieten, kann man das auf die ersten acht Szenarien ausweiten, um den Spieler beizubringen, wie er die späteren, schwierigeren Levels schaffen kann. Wie wir das Spiel ändern, ist eher Analyse, aber wie wir merken, daß etwas nicht stimmt, ist eher ein Bauchgefühl, das man als Spieler einfach hat." Diese Mischung aus Gefühl und analytischem Verstand führte in der Vergangenheit schon zu einigen schwerwiegenden Entscheidungen. „Bevor wir *Diablo* auf der ECTS 1996 zeigten, trafen wir uns zu einer großen Brainstorming-Sitzung, um die aktuellen Trends zu analysieren. Das war die Zeit, als Multiplayer- und Internet-Spiele zu einem großen Thema wurden und die Dienste wie TEN, MPlayer oder Engage anfingen, für Internet-Sessions Gebühren zu verlangen. Während des Gesprächs meinte jemand, daß es doch cool wäre, *Diablo* kostenlos im Internet spielen zu lassen. Alle sagten: ‚Yeah! Einfach nur einen Button anklicken und schon kann man gegen jeden spielen, der das Programm auch besitzt!, Das war die Entscheidung für das Battle.Net. Keiner fragte nach den Kosten oder ob wir das schaffen würden – wir erkannten nur, daß wir so etwas haben mußten! Keiner dachte an die Mehrarbeit, es ging nur um den Funken, der die Augen aller Anwesenden zum Leuchten brachte." Ähnlich verlief die Entscheidung, in *WarCraft 2* einen kostenlos Karten-Editor beizulegen. Bemerkenswert ist, daß diese Entscheidungen nicht von einem einzelnen Producer oder Designer getroffen werden, sondern ausschließlich durch das Team. Bei Blizzard gibt es eben keine herausragende Persönlichkeit, die im Alleingang den Weg eines Produktes bestimmt, sondern alle Beschlüsse werden von der ganzen Firma getragen. Ein weiterer Unterschied zu anderen Entwicklern ist, daß bei Blizzard das Konzept des Spiels nicht zu Beginn festgelegt und dann gewissermaßen zementiert wird, sondern daß ständig neue Ideen einfließen. „Während der Entwicklung von *StarCraft* haben wir mindestens ein komplettes Spiel weggeworfen, um das eigentliche *StarCraft* zu machen", erinnert sich Bill. „Grafiken, Ideen, Sprachaufnahmen – sobald eine neue Idee aufgetaucht ist und wir wußten, daß wir sie einbauen mußten, fielen alte Sachen einfach weg."

„Bei WarCraft Adventures sahen wir uns mit einigen Problemen konfrontiert: Die Technologie drohte veraltet zu sein, bevor das Spiel erscheinen würde.“

Bill Roper, Spiele-Hersteller

Apropos komplettes Spiel: Trotz einer jahrelangen Entwicklungsphase und einer Pressetour Bills mit dem fast fertigen Programm entschied Blizzard überraschend, *WarCraft Adventures* einzustellen. Tut solch eine Entscheidung nicht weh? „Oh ja... wir haben sehr hohe Ideale, was unsere Spiele betrifft. Bei *WarCraft Adventures* sahen wir uns mit einigen Problemen konfrontiert: Die Technologie drohte veraltet zu sein, bevor das Spiel erscheinen würde. *The Curse of Monkey Island* war ein tolles Spiel, aber wohl das letzte 2D-Adventure, wenn man sich neue Titel wie *Grim Fandango* oder *King's Quest: Mask of Eternity* ansieht. *WarCraft Adventures* hätte einfach veraltet ausgesehen. Außerdem wollten wir ein paar Änderungen im Spiel-Design vornehmen, was wegen der handgezeichneten Einzelbild-Animation der Grafiken aber zu lange gedauert hätte. Wir arbeiten sehr intuitiv und nehmen noch während des Probespielens jede Menge Änderungen am Design und der Balance vor, was mit dem von uns gewählten Zeichenstil fast unmöglich ist. Gefällt uns etwa nicht, wie eine Figur läuft, so ist eine Änderung viel, viel schwieriger, als wenn man die Grafiken am PC erstellen würde. Der Zeitaufwand war sehr viel höher als wir es gewohnt waren und wir merkten zu spät, daß Teile des Spiels gut waren, andere aber nicht. Wir wußten, daß wir von vorne anfangen müßten, um es wirklich gut zu machen. Es war eine sehr schwere Entscheidung – und wir hoffen, daß unsere Fans verstehen, warum wir es getan haben." Es gibt Grund zur Hoffnung, daß Blizzard mit den Mengen an Material, die sie für das Adventure kreiert haben, etwas Neues basteln werden etwas, das ihren hohen Ansprüchen genügt. Gerade die ausgefeilte Geschichte des Spiels wird wohl in andere *WarCraft*-Produkte Einzug halten und somit wird zumindest der eine oder andere Charakter des Abenteuerspiels dort wieder auftauchen. „Außerdem haben wir ja noch all die Animationen und werden wohl Ende diesen, Anfang nächsten Jahres einen fünf- bis siebenminütigen Zeichentrickfilm zusammenstellen. Außerdem wollen wir vielleicht versuchen, daraus eine Cartoon-Serie fürs Fernsehen zu machen." Blizzard versucht schon seit einiger Zeit, seine Spiele für andere Geschäftsfelder zu nutzen – erinnern Sie sich nur an die Plastikfiguren, die auf Charakteren von *WarCraft* und *StarCraft* basieren. Außerdem will man sich nicht auf die Fortführung erfolgreicher Titel wie *Diablo* oder Echtzeit-Strategie beschränken. „Wir haben schon drei große, funktionierende Universen geschaffen, was uns aber nicht davon abhalten wird, noch mehr zu kreieren", sagt Bill. „Wir machen ja nicht *Diablo 2*, weil der Vorgänger so erfolgreich war, sondern weil das Team noch so viele Ideen hatte, die es einbauen wollte." Genaue Angaben zu Nachfolgern von *WarCraft*, *StarCraft* oder gar völlig neuen Titeln wollte Bill Roper allerdings noch nicht machen. Solange die Entwickler nach Beendigung ihrer Spiele noch so viele Ideen übrig haben wie nach *Diablo*, wird es auch Fortsetzungen geben. Außerdem ist sicher, daß *WarCraft Adventures* nicht für immer gestorben ist; Blizzards erstes, noch namenloses Abenteuerspiel wird aber sicher dreidimensional sein und voraussichtlich auch über Mehrspieler-Komponenten verfügen.

Florian Stangl ■





Steve Jacksons Tagebuch, Teil 13

Sie erfinden den Fußball!

LIONHEAD

Wie in den letzten Tagebuchkapiteln beschrieben, sind Lionheads Designer und Engine-Programmierer für das Aussehen und das 3D-Gefühl von Black & White verantwortlich. Nehmen wir Unreal zum Vergleich: Die Arbeit der Künstler und der Entwickler erlaubt es, durch hübsche Räume und Gänge zu laufen. Aber die Wachen, an denen man vorbeikommt, würden nicht angreifen. Und die Dispersionspistole würde nicht schießen. Erst die Arbeit der Spiel-Designer haucht der 3D-Welt Leben ein.

Unser Team der Spiel-Designer besteht aus Peter Molyneux, Mark Webley, Jonty Barnes und Richard Evans. Peter ist für das Gesamtdesign verantwortlich und hat die Künstliche Intelligenz der Dorfbewohner programmiert, die die gesamte Welt von *Black & White* bevölkern. Diese kleinen Leute werden arbeiten, Parties feiern, einkaufen, angeln, tanzen, heiraten... alles, was Dorfbewohner nun einmal machen.

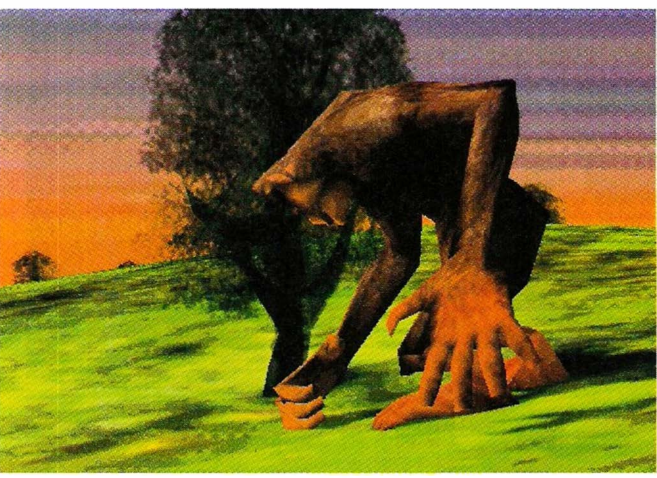
Eines Montags um 9 Uhr betrat ich das Büro und fand Peter glücklich strahlend an seinem Schreibtisch sitzen. „Das wird dir gefallen, Steve", schwärmte er. „Sieh auf den Monitor. Ich werde einem Volk einen Ball schenken." Er klickte mit der Maus auf ein Feld. „Da! Einige Leute rennen ihm schon hinterher. Sie spielen mit ihm! Jetzt kommen noch mehr Leute – sie erfinden ein Spiel..." Ich beobachtete fasziniert, wie immer mehr Dorfbewohner sich für den Ball zu interessieren begannen und mit ihm spielten. Nach einiger Zeit hatten sie Fußball erfunden. 22 kleine Dörfler spielten auf einem Feld zwischen zwei Torpfosten Fußball. Peter hatte das ganze Wochenende damit verbracht, dieses winzige Feature in *Black & White* hineinzuarbeiten.

Ich fragte ihn, wie die Arbeit an *Black & White* vorangeht. „*Black & White* ist jetzt in einem Stadium, in dem die meisten Teile des Programm-Codes zusammengesetzt werden", antwortete er. „Die Systeme, die jeder von uns fröhlich vor sich hin programmiert hat, müssen jetzt harmonisch zusammenarbeiten. Dabei tauchen nämlich seltsame Probleme auf. Letzte Woche plazierte Richard seine Kreatur in das Spiel. Mit weit geöffnetem Mund begann es, seine Arme zu schwenken. Offenbar verhungerte es gerade und suchte nach etwas Eßbarem. Die erste Nahrung, die es fand, war... es selbst! Das Vieh versuchte, sich selbst zu verspeisen."

Dieser Bug konnte glücklicherweise schnell gefixt werden...

Zugegebenermaßen ist Programmieren ein von Männern dominierter Bereich. Aber kürzlich hatten wir eine Stelle frei, für die sich tatsächlich eine Frau bewarb. Sie sah so extrem cool aus, daß sogar Mark Healey davon Notiz nahm. Wir mochten sie sofort und sie hätte gut zum Team gepaßt. Leider war sie zu unerfahren für den Job, also konnten wir sie nicht einstellen. Einige von uns versuchten, doch noch wichtige Gründe für ihre Beschäftigung zu finden. Aber Peter sprach ein Machtwort: „Wir können niemanden einstellen, nur weil auf der Bewerbung Bauchtanz als Hobby angegeben ist!" Schade eigentlich...

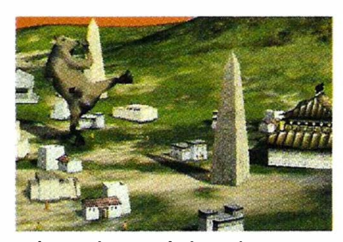
Steve Jackson ■



Dieser gerade in die Spielwelt hineingesetzte Affe versuchte verzweifelt, etwas Nahrhaftes zu finden. Das erste, was er fand, war er selbst...



Diese vier Personen sind für den eigentlichen Spielinhalt zuständig. Obere Reihe: Mark Webley (Projekt-Management), Jonty Barnes (Interface und Wegfindung), Peter Molyneux (Künstliche Intelligenz, Story). Unten: Richard Evans (Spielbalance)



Jedes Tier kann in Black & White zum Giganten werden. Hier eine kickboxende Kuh, die sich gerade in Form bringt.



Der Zauberspruch „glühen" in der Anwendung. Mit seiner Hilfe können Monster oder Dorfbewohner markiert werden.

HARDWARE ZUBEHÖR

Thilo Bayer brät Rühreier neuerdings am offenen PC

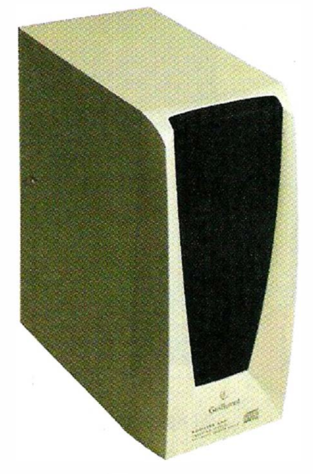
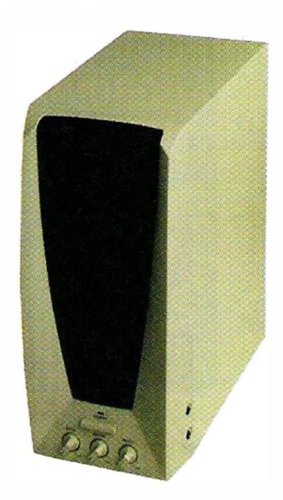
Sie gehören auch zu den glücklichen Besitzern einer Voodoo Banshee- oder Riva TNT-Karte? Und Sie haben ebenfalls den unerhörten Frevel begangen, die Platine nach einer halben Stunde Betriebszeit ohne feuerfeste Asbest-Handschuhe anzufassen? Herzlich willkommen im Club der Brandblasen-Betroffenen. **Was die neue Grafikkarten-Generation an Wärme entwickelt**, stellt so manchen heimischen Hochofen in den Schatten. Insider wissen zu berichten, daß die Platinen-Konstruktionen schlicht und ergreifend nicht mit den hohen Taktfrequenzen klarkommen. Ich habe da eine gänzlich andere Theorie. 2D, 3D und Video beherrscht mittlerweile jeder Chip, aber **wie sieht es mit dem erzielbaren Hitze-Hiscore aus?** Die Segnungen eines schnellen Brüters liegen doch auf der Hand. Die kalten Treter wärmt man nur noch am PC und Baguettes lassen sich aufgrund der aktuellen Platinen-Bauform hervorragend am offenen Rechner überbacken. Anstatt sich mit einer altmodischen Wärmflasche ins eisgekühlte Bettchen zu legen, stellt man nun den PC zum Aufheizen neben die Schlafstätte. Wenn man das gute Platinen-Stück noch dezent übertaktet, kann man gleich die ganze Heiz-Anlage im Haus abstellen und vielleicht noch etwas Energie für den Betrieb des Warmwasser-Boilers abzwacken. **Die Zukunft sieht also mehr als feurig aus.** Der neue nVidia-Chip wird Riva Teflon heißen und auf runden Pfannen- oder eckigen Toaster-Platinen verwendet. 3Dfx muß selbstverständlich mit einem neuen Grafik-Prozessor nachziehen und wird den Voodoo Fire Devil auf den Markt bringen. Wenn da mal keine heimlichen Pyromanen-Träume Realität werden...

Guillemot Maxi Boxensets

Brüllwürfel aus Frankreich

Die neuen 2-Wege-Aktiv-Boxen Maxi Booster 640 sind von einem Holzgehäuse umschlossen. Sie haben eine Effektivleistung (RMS) von je 20 Watt. Durch spezielle Hochtöner soll die besonders gute Wiedergabe der Höhen garantiert werden. Alle Einstellungsregler befinden sich an der Boxenfront. Das Boxenpaar ist seit Anfang November im Handel und kostet 199,- Mark. Als Ergänzung bietet Guillemot den Maxi Subwoofer 720 5D an. Der Subwoofer, ebenfalls in einem Holzgehäuse, wird mit zwei Satellitenboxen geliefert. Cinch-, Klinken- und Bornieranschlüsse sowie der Verstärker befinden sich im Subwoofer. Mit zwei zusätzlichen Front-Boxen, einer Soundkarte mit 4 separaten Ausgängen und entsprechender Spiele-Software können dann durch DirectSound3D alle vier Boxen mit verschiedenen Signalen angesteuert werden. Der Subwoofer hat eine Effektivleistung von 20 Watt, die Satelliten jeweils 10 Watt. Das Subwoofer-Set ist für knapp 300,- Mark erhältlich.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

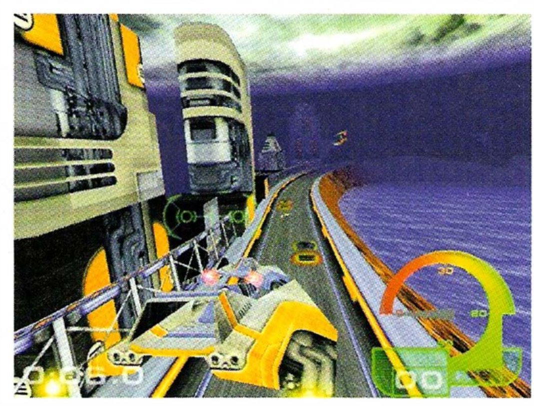


Guillemot will mit seinen neuesten Produkten nun auch im Lautsprecher-Bereich hörbare Akzente setzen. Im Bild sehen Sie die Maxi Booster 640.

3DMark 99

Benchmarken leicht gemacht

Der Nachfolger des bekannten Grafikkarten-Benchmarks Final Reality wurde nun endlich fertiggestellt (siehe auch Heft-CD). 3DMark 99 wurde dabei in wesentlichen Punkten gegenüber seinem Vorgänger erweitert. Neben detaillierten Geschwindigkeitsmessungen lassen sich auch sehr bequem Qualitätsvergleiche zwischen verschiedenen Karten durchführen, da das Programm automatisch Screenshots in bestimmten Szenen durchführt. Als Programmier-Schnittstelle verwendet der Benchmark DirectX 6 und gibt sich damit zukunftsträchtig. Immerhin werden die Test-Kandidaten auf ihre Fähigkeiten in bezug auf Multi-Texturing, Trilineares Filtern und das Verwalten riesiger Texturmengen abgeklopft. Auflösungen bis 1.600x1.200 sowie Farbtiefen bis 32 Bit werden ebenfalls unterstützt. Die Testszenen basieren auf der MAX-FX-Engine, die unter anderem in dem lange erwarteten *Max Payne* von Remedy Entertainment verwendet wird. Die 15 MB große Lite-Version läßt das Benchmarken im vorgegebenen Rahmen zu, während 3DMark 99 Pro für 15 Dollar Registrierungsgebühr freie Hand bei den Einstellungen läßt und zusätzliche Test-Features anbietet.

Info: Futuremark, www.3dmark.com


Mit dem 3DMark 99 geht ein neuer Stern am Benchmark-Himmel auf. Mit der Version auf der Heft-CD können Sie gleich loslegen.

Genius Joysticks

Futter für das flotte USB-Interface

Der Flight 2000 F-23 Joystick von Genius hat acht frei programmierbare Feuertasten sowie Ruder- und Schubkontrolle zu bieten. In der Gameport-Version kostet er 69,- Mark, für die USB-Variante mit gleicher Ausstattung werden voraussichtlich 72,- Mark verlangt. Das MaxFire G-07 Gamepad ist ein alter Bekannter – in der USB-Neuauflage wurden ihm allerdings die Schalter für Dauerfeuer und Achsenumschaltung entfernt. Das Design und die acht Feuertasten wurden jedoch nicht verändert. Das MaxFire G-07 ist mit einem Verkaufspreis von knapp 30,- Mark verhältnismäßig günstig.

Info: Genius, 02173-9743-21 (www.genius.kye.de)

Der neue F-23 Joystick ist aufgrund seiner vielen Knöpfe optimal für Flugsimulationen.

Neue CPUs von Intel

Kennen Sie schon Katmai und KNI?

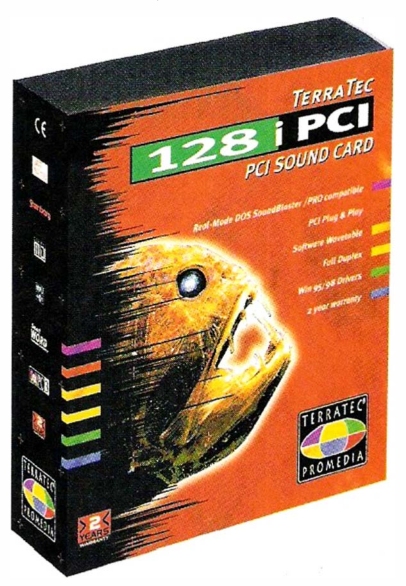
1999 wird Intel seinen Katmai-Prozessor ins Rennen schicken. Er verwendet die sogenannten Katmai New Instructions (KNI), eine Erweiterung von MMX. Sie soll ein direkter Angriff auf die 3D-Erweiterung 3DNow! der Prozessorkonkurrenz werden. 3DNow! benötigt noch die Fließkommaeinheit der CPU, was andere Fließkommaberechnungen ausbremst. KNI hingegen soll ein eigenes, schnelleres Fließkomma-Register verwenden. Zudem verfügt KNI über einen größeren Satz an Befehlen als 3DNow! und soll dabei leistungsfähiger sein. Der Katmai wird zuerst mit Taktfrequenzen von 400 und 500 MHz ausgeliefert. Intels Coppermine ist eine schnellere, kleinere Variante des Katmai. Er wird erst in der zweiten Hälfte 1999 auf den Markt kommen und wahrscheinlich mit einer Taktfrequenz von über 500 MHz starten. Beim Celeron sind mittlerweile die ersten Versionen mit integriertem Second-Level-Cache (128 KByte) aufgetaucht. Sowohl der Celeron 300 A als auch der Celeron 333 werden durch diesen Zusatzspeicher zu mehr Leistung angetrieben.
Info: www.intel.com

Die neuen Celerons verfügen nun über einen Zwischenspeicher (Second-Level-Cache), der mit 128 KByte vergleichsweise klein gehalten wurde.

TerraTec 128iPCI

Günstiger Sound-Einstieg

Seit Mitte November ist die PCI-Soundkarte 128iPCI von TerraTec im Handel. Für nur 49,- Mark gibt sich die Soundkarte in DOS zur Soundblaster und Soundblaster Pro kompatibel. Unter Windows 95/98 kann der ESS1938-Chip auf 3D-Effekte durch das TerraTec-typische V-Space zurückgreifen. Die Karte verfügt über einen Wavetable, der über den PCI-BUS auf den Systemspeicher der Hauptplatine zurückgreift. Der Wavetable-Connector erlaubt den Anschluß eines externen Wavetable-Sets. Voraussetzung ist ein Pentium 166 MHz mit mindestens 16 MB RAM.
Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Die neue PCI-Soundkarte von TerraTec ist vor allem für Besitzer eines schmalen Geldbeutels interessant.

Genius Networking Easy Pack

Netzwerk für zwei



Ein Komplettpaket für Netzwerkfans hat KYE Systems mit seinem Genius Networking Easy Pack im Programm. Im Paket sind zwei Netzwerkkarten (10 MBit) mit Software, ein 5 Meter langes Netzwerkkabel (Twisted Pair) sowie die Vollversionen der Spiele *Dungeon Keeper* und *Need for Speed II SE* zu finden. An eine der Netzwerkkarten können bis zu fünf andere Twisted-Pair-Netzstücke angeschlossen werden. Die zweite Karte verfügt neben dem Twisted-Pair- noch über einen BNC-Anschluß. Für das gesamte Zocker-Paket inklusive 2 Jahren Garantie werden 149,- Mark verlangt.
Info: KYE Systems, 02173-9743-21 (www.genius.kye.de)

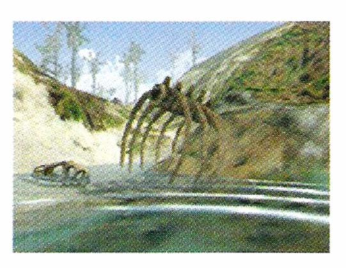
Auf Basis des vorgestellten Genius-Paketes können theoretisch bis zu sechs Teilnehmer vernetzt werden.

AMD K7

Die Chip-Zukunft von AMD

AMD

Der K6-3, auch Sharptooth genannt, soll Anfang nächsten Jahres gegen Intels Katmai antreten. Zu einem neuen Schlag gegen den Prozessor-Riesen Intel holt AMD mit dem kürzlich erstmalig vorgestellten K7 aus. Mit 128 KByte besitzt er den bisher größten Level-1-Cache (64 KByte für Instruktionen und 64 für Daten). Er ist der erste Nicht-Intel-Chip, der es erlaubt, gleich mehrere CPUs in einem System zu betreiben. Den 64 Bit EV6-Bus von Digital will AMD mit einer eigenen Mainboard-Architektur vorantreiben – dem Slot-A. Sein Bus-System ist sehr viel schneller als z. B. das eines Pentium II. Er ist aber weder zu Intels Slot 1 noch zu den Super 7-Boards kompatibel.
Info: www.amd.com



Trespasser ist der prominenteste Neuzugang unter den 3DNow!-Spielen.

TELEGRAMM

+++ Die Maxi Gamer Phoenix von Guillemot wird mit einem neuen Spiele-Bundle ausgeliefert. Mit im Paket befinden sich nun neben dem brandneuen *Half-Life Day One* (OEM) von Sierra noch *Tonic Trouble* (OEM) und *F1 Racing Simulation* (Vollversion) von Ubi Soft. Die Banshee-Kombikarte kostet mit dem Spielebundle 299,- Mark. **Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com).** +++ TerraTec hat endlich den schon seit langem erwarteten Instrumenten-Editor ED!SON fertiggestellt. Mit seiner Hilfe kann der Besitzer einer EWS-Soundkarte nun wesentlich mehr aus seiner Klangplatine herausholen und nach Herzenslust musizieren. Außerdem hat TerraTec den Preis seiner PCI-Karte XLerate deutlich gesenkt. Sie kann mittlerweile schon für 149,- Mark erworben werden. **Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)** +++ Mit der neuen Bedienkonsole Flightboard 98 AC-1 von aerosoft haben Sie sämtliche Tastaturbefehle des *Flight Simulators 98* von Microsoft zur Hand. Sie wird einfach zwischen Tastatur und PC gesteckt und kann mit ihren Druckknöpfen bis zu 128 Flugfunktionen übernehmen. Eine Vollversion des *Flight Simulator 98* wird dabei vorausgesetzt. Die Garantiezeit beträgt ein halbes Jahr, das Board kostet 349,- Mark. **Info: aerosoft, 02955-760310 (www.aerosoft.de)** +++



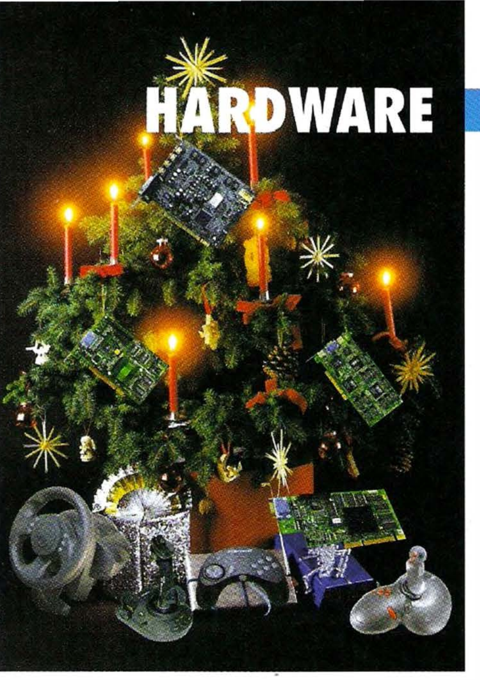
Weihnachtsstimmung: Die beste Spiele-Hardware

Hardware-Himmel

Angesichts der neuesten Hardware-Komponenten läuft Ihnen das Wasser im Munde zusammen? Dann sind Sie hier genau richtig. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles über die Neuerscheinungen zu Weihnachten und die Top-Produkte des Jahres 1998.

Weihnachten, das Fest der Freude. Die Zeit der Besinnung. Und die beste Gelegenheit, mit den zusätzlichen Geldern von Chef oder Verwandtschaft seinen Konsumneigungen zu frönen. Kaum ein Hersteller läßt es sich nehmen, zum Jahresende noch ein Hardware-Highlight auf den Markt zu bringen. Da auch schon der Herbst nicht mit Neuheiten gegeizt hat, steht der Käufer vor einer gigantischen Auswahl an Soundkarten, Grafikplatinen und Controllern. Auf den folgenden vier Seiten finden Sie deshalb allgemeine Einkaufs-Tips sowie spezielle Kauf-Empfehlungen. Herzlich willkommen im Wunderland der Spiele-Hardware.

Thilo Bayer ■



3D-Spiele im Geschwindigkeitsrausch

Grafik-Design

Rechtzeitig zum Jahresausklang haben fast alle Grafikchip-Entwickler noch einen heißen 3D-Kandidaten auf die Platinenbeine gestellt. Riva TNT, Voodoo Banshee, S3 Savage3D sowie Number Nine Ticket to Ride IV heißen die neuesten Errungenschaften im Grafikkarten-Business. Im folgenden finden Sie Tips für die Kaufentscheidung.

Obwohl sich zahlreiche Grafikkarten mit unterschiedlichen Chips auf dem Markt tummeln, dürften für Hardcore-Spieler vor allem der TNT und der Banshee eine Rolle spielen. Wer die brachiale Zeichengeschwindigkeit in einem High-End-PC genießen will, kommt darüber hinaus um ein Voodoo2-SLI-System momentan kaum herum. Viele Leser fragen sich dabei, ob sie ihre Voodoo2- gegen eine Banshee- oder eine TNT-Karte eintauschen sollen. Wir raten hier auf jeden Fall dazu, erst einmal Ruhe zu bewahren. Bis die ersten echten DirectX 6-Spiele kommen, vergehen noch einige Monate, in denen der Add-On-Turbo hervorragende Dienste leistet. Außerdem hat der Voodoo2 durch den zweiten Textur-Prozessor gerade gegenüber dem Banshee einen nicht zu unterschätzenden Vorteil, der auch in der Zukunft greift. Wer jedoch einen großformatigen Monitor besitzt und auf höchste 3D-Bildqualität Wert legt, sollte den Kauf einer Banshee- oder TNT-Platine erwägen.

Schwere Entscheidungen

Die zweite wichtige Frage betrifft die Qual der Wahl zwischen Banshee und TNT. Beide Platinen haben ihre Daseinsberechtigung und verschiedene Vorzüge und Nachteile. Banshee-Beschleuniger haben den Vorteil, auch in größeren Mengen als PCI-Varianten verfügbar und zur 3D-Schnittstelle Glide kompatibel zu sein. Flott getaktete CPUs auf einem AGP-fähigen Board freuen sich jedoch etwas mehr über den Riva TNT, der durch die Zwillings-Zeichenarchitektur auch in Multi-Texturing-Spielen voll überzeugen kann. Wenn Sie mehr über die einzelnen Grafik-Chipsätze wissen wollen, sollten Sie unser Mitte Oktober erschienenes 3D-Sonderheft konsultieren.

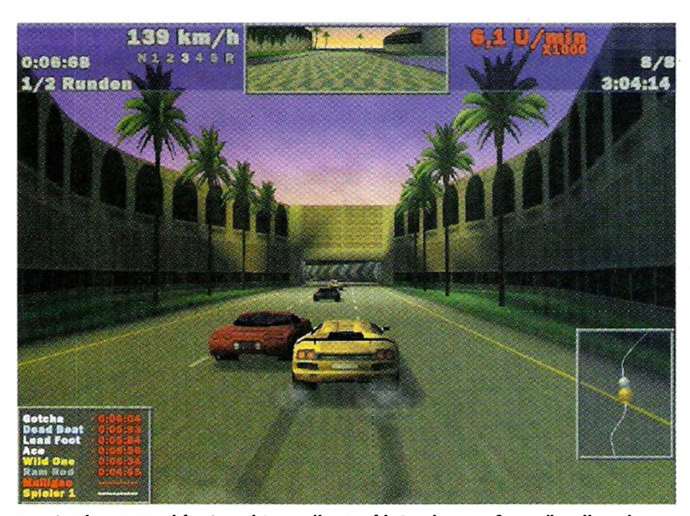
Dynamit von nVidia

Die wichtigsten TNT-Anbieter sind vorerst Creative Labs, Diamond, Elsa und STB. Vom Preis her dürften kaum Unterschiede zwischen den entsprechenden Karten bestehen, da die Herstellerangaben durchweg bei ca. 400.- Mark liegen. Wer sich jedoch bei einigen Anbietern umschaut, dürfte schon ab

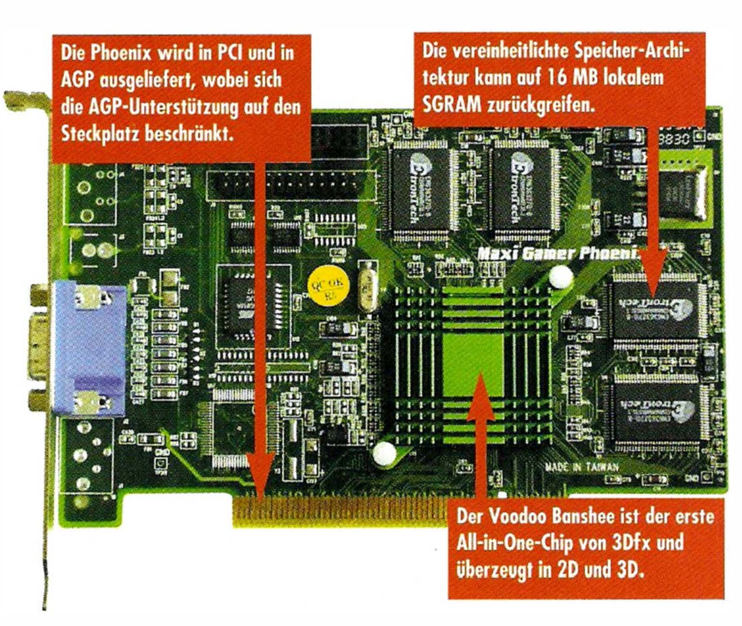
16 MB Speicher stellen den Standard bei TNT-Karten dar. Diamond setzt dabei auf den etwas günstigeren SDRAM.

Die Viper V550 gibt es auch in einer Version mit TV-Ausgang, um Spiele auf dem heimischen Fernseher genießen zu können.

Der TNT ist wohl der heißeste Einzelchip des Jahres. Die Twin Texel Engine läßt ihn gerade in Direct3D ganz vorne mitmischen.



Wer Spiele wie Need for Speed 3 in voller Grafik-Pracht genießen will, sollte schon fast über eine Beschleunigerplatine der neuesten Generation verfügen.



Die Phoenix wird in PCI und in AGP ausgeliefert, wobei sich die AGP-Unterstützung auf den Steckplatz beschränkt.

Die vereinheitlichte Speicher-Architektur kann auf 16 MB lokalem SGRAM zurückgreifen.

Der Voodoo Banshee ist der erste All-in-One-Chip von 3Dfx und überzeugt in 2D und 3D.

KARTEN MIT RIVA TNT

Hersteller	Creative Labs	Diamond	Elsa	STB Systems
Modell	Graphics Bloster Riva TNT	Viper V550	Erazor II	Velocity 4400
Grafik-Chip	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	nVidia Rivo TNT	nVidia Riva TNT
Info-Telefon	089-9579081	08151-266330	0241-6065112	089-42080
Internet	www.creaf.com	www.diamondmm.com	www.elsa.de	www.stb.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 349,-	DM 399,-	DM 399,-	DM 399,-



Die HISCORE2 3D wird mit einem TV-Ausgang zur Ausgabe auf dem Fernseher ausgeliefert.

Der Voodoo2-Chip stellt gerade im SLI-Betrieb alle Konkurrenten in den Geschwindigkeits-Schatten.

Die dicke Speicher-Ausstattung hatte im Sommer dieses Jahres noch einen hohen Preis.

350,- Mark stolzer Besitzer einer TNT-Rakete werden. Sie sollten auf jeden Fall beachten, daß zu einem solchen Rechenmonster auch eine entsprechend flotte CPU gehört. Außerdem stellen sich die TNT-Platinen momentan noch mit dem ALi Aladdin V, einem Motherboard-Chipsatz auf Sockel/Super 7-Basis, quer. Eine Empfehlung im TNT-Genre ist uns die Viper V550 wert. Diamond setzt mit dieser Neuerscheinung seine Grafikkarten-Tradition fort und überzeugt mit ausgereiften Treibern.

Voodoo Banshee

Im Markt der Voodoo Banshee-Karten tummeln sich zahlreiche Anbieter. Neben Creative Labs, Elsa und Guillemot sind auch Metabyte und miroMEDIA erwähnenswert. Diamond hat ebenfalls ein Banshee-Board in Planung (Monster Fusion), konnte jedoch bis heute kein Testmuster zur Verfügung stellen. Die offiziellen Verkaufspreise liegen durch die (Speicher-)Bank bei 250,- bis 300,- Mark und dürften im Handel sogar noch etwas darunter liegen. Bei gleichem Speichertakt liefern eigentlich fast alle Boards ähnliche Performance-Werte in Spielen. Zumindest Besitzer einer SGRAM-Karte (Maxi Gamer Phoenix, Victory II) können mit entsprechenden Utilities durchaus den Sprung auf 115 MHz Speichertakt wagen, sofern die dabei entstehende Wärme die Systemstabilität nicht beeinträchtigt. Die Belohnung ist spieleabhängig ein deutlicher Geschwindigkeitszuwachs. Unsere Empfehlung geben wir in diesem Grafikkarten-Segment der Phoenix von Guillemot. Neben dem verwendeten SGRAM gefallen uns auch die Hilfestellungen bei Problemen mit Spielen.

Voodoo2 SLI

Der König ist tot, es lebe der König. War der Voodoo2 als Add-On-Chip schon fast abgeschrieben, stellen dank dicker Preissenkungen SLI-Doppelsysteme keine Utopie mehr dar. Wer einen flott getakteten Pentium II jenseits der 300 MHz besitzt, erlebt je nach Spiel selbst in 1.024x768 noch gnadenlose Geschwindigkeits-Achterbahnen. Je nach Angebot und Hersteller muß ein V2-Doppelpack nicht mehr als 500,- Mark kosten. Etwas Vorsicht ist jedoch bei der Kombination geboten. Grundsätzlich müssen die RAM-Bestückungen übereinstimmen. Außerdem lassen sich treiberseitig nicht alle Karten beliebig zusammenstöpseln. Lediglich Metabyte/Wicked3D läßt es im Moment zu, daß Fremdkarten mit den eigenen Freundschaft schließen. Das beste Voodoo2-Angebot kommt dabei von miroMEDIA, die ihre preisgekrönte HISCORE2 3D mittlerweile für schlappe 250,- Mark listen.

DIGITAL VERSATILE DISC

Auf welchen Stand sind DVD-Laufwerke eigentlich momentan? Diese Frage werden sich besonders die Leser stellen, die sich kurz vor Weihnachten noch einen neuen Komplett-Rechner zulegen wollen. Grundsätzlich bleibt festzuhalten, daß sich die Software-Situation seit der CeBIT im Frühjahr nicht wesentlich verändert hat. Es gibt zwar mittlerweile auch deutschsprachige Filme auf DVD-Medien, Spiele auf dem neuen Scheibenformat sind aber weiterhin eher Fehlanzeige. Wenn Spieletitel den Weg auf eine DVD finden, dann meist nur, um sich eine Vielzahl von CD-ROMs zu ersparen (wie bei *Wing Commander IV* oder *Tex Murphy*). Warum ein DVD-Laufwerk trotzdem interessant ist? Mittlerweile ist die dritte Hardware-Generation am Markt, die neben 5X-DVD-Speed (also 6,7 MByte pro Sekunde) auch 32x-CD-ROM-Geschwindigkeit erreicht. Obwohl die Fehlerkorrektur solcher Laufwerke nicht ganz die Qualität der Referenz-CD-ROMs erreicht, sollte man beim Neukauf eines Rechners gut überdenken, ob man anstatt eines normalen Scheibenschluckers nicht gleich ein DVD-ROM-Gerät kaufen sollte. Wer schon heute nicht auf DVD-Filme verzichten will, findet mit dem PC-DVD Encore 5X von Creative Labs sowie dem Maxi DVD Theater 5X Max von Guillemot zwei interessante Angebote auf dem Markt vor. Beide Anbieter liefern ein Komplett-Paket, das aus einem 5X-Laufwerk sowie einer Dekoderkarte besteht, die für das Entpacken der Videodaten in Echtzeit sorgt. Die Audiodaten können entweder über eine Soundkarte oder über eine entsprechende Dolby-Anlage ausgegeben werden. Ab 500,- Mark kann der Einstieg in die DVD-Welt beginnen. Wir werden uns in einem der nächsten Specials ausführlich mit dem Thema DVD beschäftigen und die Laufwerke bzw. Komplettpakete auf ihre Leistungsfähigkeit hin prüfen..



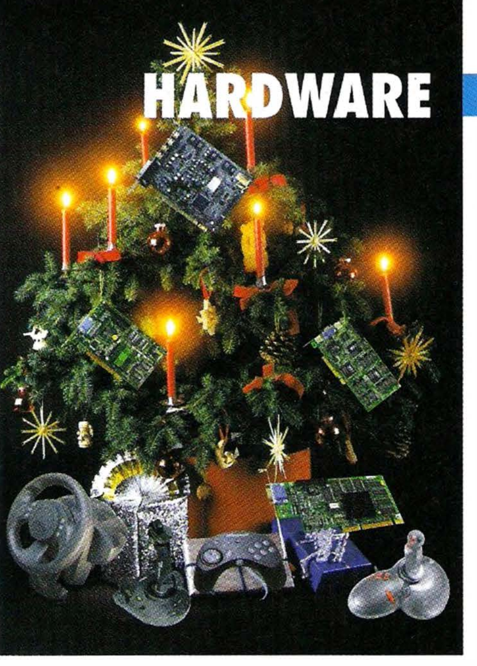
Das erfolgreiche PC-DVD Encore-Kit von Creative Labs geht in die nächste Technikrunde. Es beinhaltet nun ein DVD-ROM-Laufwerk mit 5X-DVD- sowie 32x-CD-ROM-Geschwindigkeit, das das heimische CD-ROM ersetzen kann.

KARTEN MIT VOODOO BANSHEE

Hersteller	Creative Labs	Elsa	Guillemot	Metabyte/Wicked3D	miroMEDIA
Modell	3D Blaster Voodoo Banshee	Victory II	Maxi Gamer Phoenix	Vengeance	HISCORE Pro
Grafik-Chip	Voodoo Banshee	Voodoo Banshee	Voodoo Banshee	Voodoo Banshee	Voodoo Banshee
Info-Telefon	089-9579081	0241-6065112	0211-338000	0241-4704116	01805-225452
Internet	www.creaf.com	www.elsa.de	www.guillemot.com	www.wicked3d.com	www.miro.de
Preis (lt. Hersteller)	DM 249,-	DM 299,-	DM 299,-	DM 299,-	DM 249,-

KARTEN MIT VOODOO2

Hersteller	Creative Labs	Diamond	Guillemot	Metabyte/Wicked3D	miroMEDIA	STB Systems
Modell	3D Blaster Voodoo2	Monster 3D II	Maxi Gamer 3D2	feat. Voodoo2	HISCORE2 3D	Black Magic 3D
Grafik-Chip	Voodoo2 12 MB	Voodoo2 12 MB	Voodoo2 12 MB	Voodoo2 12 MB	Voodoo2 12 MB	Voodoo2 12 MB
Info-Telefon	089-9579081	08151-266330	0211-338000	0241-4704116	01805-225452	089-42080
Internet	www.creaf.com	www.diamondmm.com	www.guillemot.com	www.wicked3d.com	www.miro.de	www.stb.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 249,-	DM 389,-	DM 249,-	DM 299,-	DM 249,-	399,-



Audio-Genüsse in Vollendung: PCI-Soundkarten und Lautsprecher

Musik-Box

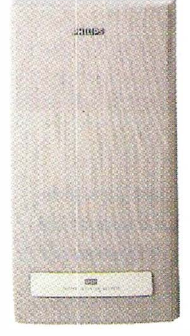
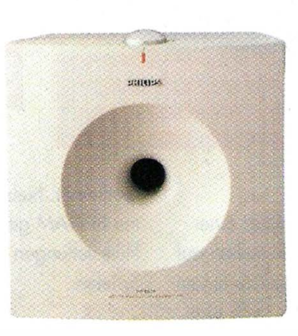
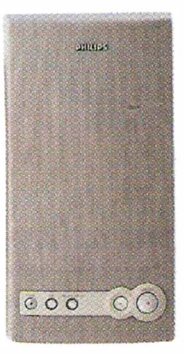
Im Frühjahr 1998 betraten die ersten PCI-Platinen die PC-Klangbühne. Diese Neuentwicklungen klangen noch wenig berauschend und lieferten keinen hörbaren Grund, den altgedienten ISA-Krawallmacher in Rente zu schicken. Dank 3D-Sound und vier Lautsprecher-Anschlüssen ist die PCI-Soundkarten-Branche aber erwachsen geworden.

Der Soundkarten-Markt verändert sich im Moment rasend schnell. Neben den technischen Weiterentwicklungen nimmt auch der Anspruch der Spiele stetig zu. Titel mit DirectSound3D- oder A3D-Unterstützung häufen sich, da eine ausreichende Basis an Klang-Hardware vorhanden ist. Ein Titel wie *Unreal* kann bis zu 16 Soundströme in höchster Qualität gleichzeitig darstellen – sofern die Soundkarte mitspielt. Die in Zukunft erscheinenden Spiele werden immer höhere Anforderungen an die Klangfähigkeiten stellen, weshalb ein ernsthafter Spieler seine angestaubte SB 16-kompatible Karte gegen eine PCI-Platine der neuesten Generation austauschen sollte. Natürlich ist es mit einer guten Soundkarte alleine nicht getan – die entsprechende Unterstützung durch Lautsprecher ist ebenfalls wichtig.

Wer auf der Suche nach einem höchst anständig klingenden Subwoofer-System ist, liegt mit dem APX-4620 von Labtec genau richtig.

Lärmplatinen

Die prominentesten Neuzugänge auf dem Markt der Lärmkarten kommen sicherlich von Creative Labs sowie Diamond (siehe dazu auch die Einzeltests). Der Sound Blaster-Pionier feiert sein PCI-Debüt dabei gleich mit drei Produkten, die die Interessen von Einsteigern und Profis abdecken. Die PCI 128 richtet sich mit ihrem fairen Einstiegspreis vor allem an Einsteiger mit schmalem Geldbeutel, die nicht auf die neueste 3D-Sound-Technik verzichten wollen. Der verwendete Soundchip stellt eine Weiterentwicklung des bekannten Ensoniq-Prozessors dar und kann immerhin mit vier Lautsprechern beglückt werden. Als Schmankerl versteht die Platine sogar den neuen 3D-Standard EAX und kann Spiele wie *NFS 3* oder *Unreal* beeindruckend wiedergeben. Wer größeren Wert auf Sound-Effekte und MIDI-Qualität legt, sollte eine Stufe höher einsteigen und die SB Live! Value probehören. Musikalische Ambitionen werden dagegen mit der normalen SB Live! am besten befriedigt, da sie durch ein Zusatzboard Anschlüsse für MIDI und Digitalgeräte liefert. Einen etwas anderen Weg geht die Monster Sound MX300 von Diamond, die in erster Linie auf A3D als Sound-Schnittstelle setzt. Sie kann aber auch Spiele wiedergeben, die DirectSound3D von Microsoft verwenden. Wer immer noch auf den altgedienten ISA-Bus setzt und seine Motherboard-Slots nicht ungenutzt lassen will, sollte der Dynamic 3D von Guillemot eine Chance geben. Mit den zuschaltbaren Digi-Effekten kann jedes Spiel klanglich aufpoliert werden.

Die USB-Pioniere Philips haben zum Weihnachtsgeschäft das DSS 370-System veröffentlicht. Es kann über die Soundkarte oder am USB-Port angestöpselt werden.

Boxenparade

Lange Zeit führten die mehr oder weniger kleinen Lautsprecher ein unverdientes Schattendasein auf Deutschlands Schreibtischen. Spätestens beim Kauf einer lautstarken Platine wird es endlich Zeit, die Billig-Quäker in die hintere Reihe zu verbannen und vernünftige Boxen neben dem Spiele-Monitor aufzubauen. Die Produkt-Auswahl für solch ein hehres Vorhaben ist geradezu gigantisch. Labtec, Creative Labs, Guillemot, Altec Lansing, Philips, Logitech, InterAct – diese Namensliste mit Anbietern von Boxensystemen ließe sich beinahe beliebig fortführen. So hat Labtec mit dem APX-4620 ein Subwoofer-Orchester im Programm, das für knapp 350,- Mark hervorragende Klangergebnisse liefert. Jeder Satellit verfügt über einen separaten Hoch- und Mitteltöner und wird von einem fetten Bassisten mit 44 Watt Effektiv-Leistung begleitet. Für knapp 299,- Mark kann der Anwender bei Creative Labs das PC Works FourPointSurround erwerben, das ideal zum neuen Flaggschiff SB Live! paßt. Die vier Brüllwürfel und der zugehörige Subwoofer zaubern bei *NFS 3* oder *Unreal* richtige 3D-Sound-Erlebnisse in die Spielestube. Ebenfalls in die gehobene Klasse gehört das ACS45.1 von Altec Lansing. Zwei Satelliten mit jeweils 6 Watt sowie ein 20 Watt dimensionierter Subwoofer sorgen für eine gepflegte Soundkulisse. Philips hält es mit seinem USB Speaker Set DSS 370 dagegen eher mit der Zukunft unter Windows 98. Für stolze 399,- Mark erhält der Käufer ein System, das durchaus zu größeren Taten als der Beschallung eines Arbeitszimmers berufen ist. Wer es etwas sparsamer mag, sollte vielleicht einmal bei InterAct reinhören. Das Aerospace Surround Plus liefert für knapp 100,- Mark immerhin knapp 15 Watt Gesamtleistung und gleich einen Kopfhörer mit.

SOUNDKARTEN

Hersteller	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Guillemot
Modell	SB Live! (Value)	SB PCI 128	Monst. Sound MX300	MS Dynamic 64 3D
Hardware-Typ	PCI-Soundkarte	PCI-Soundkarte	PCI-Soundkarte	ISA-Soundkarte
Info-Telefon	089-9579081	089-9579081	08151-266330	0211-338000
Internet	www.soundblaster.com	www.soundblaster.com	www.diamondmm.de	www.guillemot.com
Preis (lt. Herst.)	DM 199,- / 399,-	DM 129,-	DM 169,-	DM 189,-

LAUTSPRECHER

Hersteller	Altec Lansing	Creative Labs	InterAct	Labtec
Modell	ACS-45.1	PC Works 4PSurr.	Aerosp. Surr. Plus	APX-4620
Boxen-Typ	2 Sat. + Subwoofer	4 Sat. + Subwoofer	2 Satelliten	2 Sat. + Subwoofer
Info-Telefon	0761-451420	089-9579081	04287-125113	0811-997130
Internet	www.altecmm.com	www.soundblaster.com	interact-europe.de	www.labtec.com
Preis (lt. Herst.)	DM 199,-	DM 299,-	DM 99,-	DM 350,-

Alles im Griff: Die besten Spiele-Controller

Drückeberger

Das Jahr 1998 hat eine Vielzahl von Controllern und sogar komplett neue Knüppel-Genres hervorgebracht. Neben Lenkrädern mit Force Feedback waren es gerade multifunktionale Eingabegeräte, die Akzente setzen konnten. Sie wollen die volle Kontrolle über Ihre Spielfiguren? Dann sollten Sie sich anschnallen und weiterlesen.



Sitzt, paßt, wackelt und hat Luft. Das SideWinder Wheel setzt auch in FF-losen Dimensionen Maßstäbe.

Der Klemm-Mechanismus ist mit zwei Handbewegungen vollführt und klug ausgetüfelt.

Der Innovationsdrang in der Controller-Branche ist immens. Trotzdem werden Windows 95-Inhaber immer noch mit geradezu altertümlichen Anschlußmöglichkeiten konfrontiert. Bis auf einige Hersteller-spezifische Insellösungen (z. B. Microsoft Gamepad oder Gravis Gamepad Pro) ist der Win95-Zocker beispielsweise nicht in der Lage, zwei unterschiedliche Gamepads mit vollem Funktionsumfang anzustöpseln. Mehr als zwei Achsen und zwei Tasten pro Controller ist am traditionellen Gameport normalerweise nicht drin. Da können die armen Win95-Steinzeitler lediglich neidisch auf den Win98-Nachbarn und dessen USB-Anschlüsse schielen. Die vermehrt für diese Schnittstelle erscheinenden Widerstandskämpfer werden Hardcore-Spieler mit USB-fähigem Rechner und größeren Multiplayer-Ambitionen zum Fensterl-Upgrade zwingen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir uns mit diesen High-End-Knüppeln beschäftigen.

Im Zentrum der Roboterkralle befinden sich Digi-Pad, Ruder und der analoge Mini-Stick.

Die Handablagen sind höhenverstellbar und angenehm gepolstert.

Der wichtigste Cyborg-Schalter bestimmt den Betriebs-Modus des Multi-Pads.

Radstand

FF-Lenkradsysteme sind ein heißer Renner im weihnachtlichen Peripherie-Geschäft. In *PCG* 12/98 haben wir uns deshalb sehr ausführlich mit aktuellen Flitzern beschäftigt. Seitdem konnten wir bis auf das Force RS von Act Labs keinen weiteren Neuzugang vermelden. Obwohl der Rüttel-Lenker zu den kraftverstärkten Hoffnungsträgern zählt, macht die schlechte Verfügbarkeit in Deutschland dem Wheel erst einmal einen gründlichen Strich durch die Rechnung. Das Rennen um den Wackel-Pokal hat für uns das Force Feedback Wheel von Microsoft gemacht – knapp vor dem Saitek-Beitrag R4 Force Wheel. Die ausgereifte Technik, das geniale Design und die hervorragende Spielbarkeit lassen das SideWinder-Lenkrad nach den Steuer-Sternen greifen. Weniger schön sind die deftigen Preise für die Lenkrad-Kandidaten. Unter 250,- Mark erhalten Sie leider keine Start-Erlaubnis – Referenzrüttler der Marke Microsoft oder Saitek verlangen gar nach 375,- Mark Antrittsgeld. Wer jedoch an ernsthaften Einsätzen auf Buckelpisten interessiert ist, kommt um diese Ausgaben kaum herum.

Multi-Funktionen

Das zweite bemerkenswerte Kontroll-Genre stellen Sticks mit einem Hang zur Multifunktionalität dar. Als bedeutende Trendsetter haben sich Gravis, Microsoft und Saitek einen Namen gemacht. Während Gravis mit seinem Xterminator den ersten Schritt Richtung Alleskönner-Pad einschlug, perfektionierten Microsoft und Saitek diese Tendenz. Die Freistil-Wünschelrute von Microsoft verfügt dabei über zwei Betriebsarten. Als digitales Gamepad stellt es sogar die bisherige Referenz von Gravis in den Schatten, im Analog-Modus wird der Controller an sich zur Richtungssteuerung im Spiel verwendet. Dieser Ganzkörpereinsatz funktioniert nach einer Eingewöhnungszeit erstaunlich gut und vermittelt ein völlig neues Steuergefühl. Auch das brandneue Cyborg Pad überrascht durch ein ungewöhnliches Knüppel-Design. Drei verschiedene Betriebs-Optionen stehen zur Auswahl, die unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten der Funktionstasten und Steuerachsen ermöglichen. Im Action-Modus vergreift sich der Spieler am digitalen Daumenpad, die Drive-Option aktiviert Ruder-Ring und Gashebel und im Flugbetrieb sind alle vier Steuer-Achsen im Kontroll-Einsatz. Obwohl das Cyborg Pad kaum separate Controller ersetzen kann, stellt es angesichts der moderaten Investitionskosten (99,- Mark) eine Alternative für Einsteiger dar.

Bitte einen Stick

Der Knüppelmarkt entwickelte sich 1998 beschaulich und geizte mit flächendeckenden Erfindungen. Neben dem WingMan Force hebt sich wiederum ein Saitek-Produkt aus der Masse hervor. Der Cyborg 3D Stick mag zwar auf den ersten Blick beängstigend wirken, entpuppt sich aber als ernsthafter Herausforderer des Referenzprügels Precision Pro. Die integrierten Umbaumaßnahmen am Cyborg geben dem Anwender die maximale Bastelfreiheit und sind damit einzigartig in der Controller-Branche. Mit knapp 150,- Mark gehört er dabei zur preislichen Oberliga. Wenn Sie hingegen eher ein sparstrumpfbewußter Mensch sind, sollten Sie vielleicht den Hellfire von Endor/Fanatec oder den PC Raider Pro von InterAct/Jöllenbeck einmal probehalten. Von den neuesten Joysticks bieten diese beiden Kandidaten mit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.



Das Daumenpad dient wahlweise als Digi-Scheibe oder Coolie-Hat.

Die Tasten sind klug angeordnet und erlauben den schnellen Knopf-Zugriff.

Mit den Wünschelruten-Griffen hat der Spieler alles unter Kontrolle.

CONTROLLER

Hersteller	Fanatec	InterAct	Logitech	Microsoft
Modell	Hellfire	PC Roider Pro	WingMon Force	SW FF Wheel
Controller-Typ	Joystick	Joystick	FF-Joystick	FF-Lenkrod
Info-Telefon	06021-840681	04287-125113	069-92032165	0180-5251199
Internet	www.fonotec.de	interoct-europe.de	www.logitech.de	www.microsoft.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 39,-	DM 30,-	DM 399,-	DM 370,-

Hersteller	Microsoft	Saitek	Saitek	Saitek
Modell	SW Freestyle Pro	Cyborg 3D Stick	Cyborg 3D Pod	R4 Force Wheel
Controller-Typ	Gamepad	Joystick	Gomepod	FF-Lenkrod
Info-Telefon	0180-5251199	089-54612710	089-54612710	089-54612710
Internet	www.microsoft.com	www.soitek.de	www.soitek.de	www.saitek.de
Preis (lt. Hersteller)	DM 139,-	DM 149,-	DM 99,-	DM 375,-



Im Aufnahme-Studio: Sound Blaster Live!

Ohrwurm

Von der neuen Sound Blaster-Generation auf PCI-Basis hat man lange Zeit wenig gehört. Nachdem die Karten schon seit einiger Zeit in den USA verkauft werden, dürfen sich nun auch deutsche Akustik-Jünger über neues Klang-Futter freuen. Sind die Sound-Features nur Schall und Rauch oder hat die Live! wirklich Thron-Ambitionen?



Nachdem Klangplatinen mit dem Vortex 1-Chip von Aureal geradezu den Markt überschwemmen, hat sich der Akustik-Pionier Creative Labs (089-9579081, www.soundblaster.com) endlich des zukunftsträchtigen Themas PCI-Sound angenommen. Warum sich der Sound Blaster-Erfinder soviel Zeit bei der Entwicklung gelassen hat, wird angesichts der vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten der Live! schnell klar. Grundsätzlich hat der potentielle Käufer dabei die Wahl zwischen zwei lärmigen Karten. Während die Live! Value für 199,- Mark den Spieler anspricht, dürfte der Musiker sich auf die normale Live! für 399,- Mark stürzen. Die auffälligsten Unterschiede sind im Bereich Software-Ausstattung und einer Zusatzkarte zu sehen. Diese liegt nur der teureren Live! bei und verfügt über Ein- und Ausgänge für MIDI- und Digital-Ambitionen.

Hitverdächtig

Bei unserer Testversion handelte es sich um die echte Live! mit allen Zusatz-Features. Ausstattungsseitig bleiben bei dieser Variante keine Wünsche offen. Die Software überzeugt unter anderem durch Titel wie *Unreal*, *Sound Forge XP* oder *Cubasis Special Edition*. Auch sonst wird der Anwender gut versorgt: CD-ROM- sowie MIDI-Kabel und sogar ein Mikrofon runden den satten Ausstattungs-Eindruck ab. Bei der Klang-Hardware verläßt sich Creative Labs auf den leistungsstarken EMU10K1-Prozessor. Eigenen Sound-RAM hat die Karte PCI-typisch nicht. Wer also mit MIDI-Stücken musizieren will, findet seine Instrumentenbänke im Hauptspeicher des Rechners wieder. Für den Spielebereich ist der Support von DirectSound3D, Aureal3D 1.0 (als etwas CPU-lastige Emulation) sowie EAX wichtig. EAX stellt eine Erweiterung von DS3D dar, die ab DirectX 7 auch von anderen Soundkarten angesteuert werden kann. Im wesentlichen werden Spiele-Entwicklern dadurch Effekte wie Nachhall, Chorus oder Verzerrungen zur Verfügung gestellt. Mittlerweile wurde mit EAX 2.0 eine aufgebohrte Variante angekündigt, die den Einfluß von Hindernissen auf Schallquellen berücksichtigt. Weitere Spezifikationen umfassen 64 Stimmen-Polyphonie in Hardware (plus 448 in Software), MIDI-Soundbänke bis 32 MByte und 32 DirectSound3D-Ströme.

PCI in Perfektion

Nach kleineren Hürden bei der Installation (die neueste Treiber-Version auf der nächsten Heft-CD ist unbedingt anzuraten) ertönt die neue PCI-Klangpracht mit einem stimmungsvollen Start-Gewitter unter Win95/98. Der erste Blick in die Sound-Menüs offenbart zahlreiche Einstellmöglichkeiten, die nicht intuitiv durchschaubar sind. Mangels einer vernünftigen gedruckten Dokumentation sollte sich der weniger geübte Anwender mit dem Einsteiger-Kurs auf der Demo-CD beschäftigen. Um Spiele mit akustischen Effekten aufzumöbeln, stehen zwei Optionen zur Verfügung. Bei Möglichkeit 1 unterstützt der Zocker-Titel von Haus aus EAX und entfaltet seine klanglichen Fähigkeiten vor allem mit vier Lautsprechern. Auf zwei Brüllwürfeln ist der 3D-Effekt zwar nicht ganz so genial, übertrifft aber trotzdem jede andere Soundkarte. Ohne EAX können Spiele ebenfalls hervorragend musizieren, indem man die Möglichkeiten des Effekt-Prozessors ausnutzt. Die mitgelieferten Spiele-Profile sind dabei per Mausklick anwählbar und polieren die generellen Sound-Einstellungen gehörig auf. Unter DOS emuliert die Live! den SB 16-Standard – bei echten DOS-Spielen ist eine gute ISA-Karte mit Wavetable aber kaum zu ersetzen. Insgesamt stellt die SB Live! die momentan beste PCI-Soundkarte dar und sieht angesichts der angekündigten EAX-Spieletitel einer klangvollen Zukunft entgegen. Für den typischen Spieler empfehlen wir auf jeden Fall die Value-Version.

Thilo Bayer ■

Der leistungsstarke EMU-Prozessor kann die Sound-Effekte fast ohne Hilfe der Rechner-CPU anwenden.

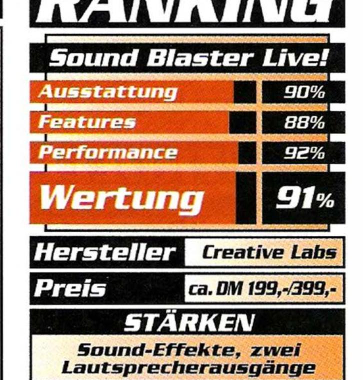
Die zwei Ausgänge auf der Live! erlauben den Anschluß von vier Lautsprechern und damit die optimale Surround-Dröhnung.

Die Zusatzkarte ist nur für Musiker interessant, die digitale Ein- und Ausgänge sowie eine MIDI-Connection brauchen.

EAX-SPIELE

Noch ist die Zahl der EAX-Spiele sehr begrenzt. In Zukunft werden jedoch zahlreiche Spiele erwartet, die das Maximum aus der Sound Blaster Live! oder anderen Karten mit EAX-Suport herausholen.

Titel	Publisher	Erscheinungstermin
Black & White	Lionhead Studios	Nicht bekannt
Daikatana	Ion Storm	Feb '99
Drokan	Psygnosis	Nicht bekannt
Fifa Soccer '99	EA Sports	Nov '99
Heavy Gear II	Activision	Nov '98
Interstate '82	Activision	Nicht bekannt
Messiah	Interplay	Nicht bekannt
NFS 3	Electronic Arts	Verfügbar
Populous 3	Electronic Arts	Nov '98
Shogo	Monolith	Verfügbar
Trespasser	DreamWorks Interactive	Verfügbar
Ultima: Ascension	Electronic Arts	Nicht bekannt
Unreal	GT Interactive	Verfügbar





Beim Vorsingen: Diamond Monster Sound MX300

Der Rivale



Mit der MX300 von Diamond bekommt die neue Sound Blaster-Generation einen klangstarken Konkurrenten. Immerhin hat man mit dem Vortex 2 vom Chip-Produzenten Aureal einen brandheißen Sound-Regisseur unter Vertrag genommen. Reicht es vielleicht sogar zum Sprung auf den Audio-Thron aus spielerischer Sicht?

Endlich kommt Bewegung in die PCI-Branche. Mit dem frisch gefertigten Vortex der zweiten Generation macht sich unter anderem Diamond (08151-266330, www.diamondmm.com) auf, den Inhabern einer altgedienten ISA-Platine den Umstieg schmackhaft zu machen. Die Gage für einen Auftritt der MX300 liegt dabei mit knapp 170,- Mark erfreulich niedrig. Dafür erhält der potentielle Käufer neben der eigentlichen Platine die übliche Audio-Anwendungs-Software. Mit dem Play-Center lassen sich beispielsweise relativ komfortabel alle Sounddateien zentral abspielen. Außerdem kann der Anwender über ein Sound-Setup Veränderungen am Klangverhalten einstellen. Diamond wird zu einem späteren Zeitpunkt noch ein Zusatzmodul anbieten, das unter anderem Anschlußmöglichkeiten für ein Dolby-Digital-Boxensystem (5.1) anbietet.

Musik-Intro

Hat man die Monster Sound erst einmal installiert, gilt der erste Besuch dem Setup-Menü. Hier kann man unter anderem an einem 10-Band-Equalizer herumschrauben oder MIDI-Effekte wie Hall und Chorus einstellen. Die Klangqualität des Synthesizers ist dank eines 4 MB-Instrumentensets und maximal 320 Stimmen recht passabel, reicht aber nicht an die Fähigkeiten der SB Live! heran. Notfalls kann der ambitionierte Musiker aber ein zusätzliches Wavetable-Modul auf die Platine stecken. Für den Spieler ist jedoch vielmehr die Unterstützung von Sound-Schnittstellen interessant. Neben der hauseigenen Aureal-API A3D können auch Spiele mit DirectSound3D-Audiodaten wiedergegeben werden. Bisher schickt die Monster Sound bis zu 16 3D-Sounds gleichzeitig an das Spieler-Gehör – laut Aureal soll diese Einschränkung aber durch eine neue Treiber-Version aufgebohrt werden. Selbst EAX will Diamond mit den finalen Treibern unterstützen. Die Verwirrung um 3D-Sound-Standards ist leider wenig kundenfreundlich. Es sieht ganz so aus, als ob der Kampf zwischen A3D (Aureal) und DirectSound3D (Microsoft) bzw. EAX (Creative Labs) wie schon bei den Grafikkarten zu einer unübersichtlichen Situation bei der Spiele-Unterstützung führt.

Wie die SB Live! bietet auch die Monster Sound MX300 Anschlüsse für zwei Lautsprecher-Paare an.

Über den seitlich angebrachten Stecker kann das später erscheinende Zusatzmodul angeschlossen werden.

Der leistungsfähige Vortex 2-Chip hat gleich die neue A3D-Version 2.0 im Handgepäck.

Studio-Atmosphäre

Um die Klangqualitäten der MX300 austesten zu können, starteten wir einen Spiele-Marathon, der im direkten Vergleich mit der SB Live! durchgeführt wurde. Neben *Unreal* und *SIN* kamen unter anderem *Half-Life* und *Need for Speed 3* zum Einsatz. Nach Abschluß der Hörproben muß die Hardware-Redaktion sowohl der Monster Sound als auch der SB Live! sehr gute 3D-Fähigkeiten bescheinigen. Der räumliche Eindruck im Spiel wird gerade durch den Anschluß eines zweiten Lautsprecher-Paares oder über gute Kopfhörer hervorragend vermittelt. Bei zwei Boxen wird dieses Gefühl zwar durch Kopfbewegungen etwas beeinträchtigt, reicht aber trotzdem für den Heimgebrauch aus. Bei Spielen ohne 3D-Sound hat die Live! die Platinennase deutlich vorne, da mit Hilfe des Prozessors eigene Digi-Effekte zusammengemixt werden können. Unter DOS versorgt die Diamond-Karte den Spiele-Oldie immerhin mit Soundblaster Pro – für berauschende MIDI-Klänge reicht dies natürlich kaum aus. Insgesamt gesehen überzeugt die Monster Sound MX300 vor allem aus spielerischer Hinsicht. Der 3D-Sound ist sehr überzeugend, und der Anschluß von vier Lautsprechern macht das Zocken zum echten Erlebnis. Der eher magere MIDI-Teil ist für Spieler zu verschmerzen, da im Moment sowieso kaum ein Titel diese Technik unterstützt.

Thilo Bayer ■

IM VERGLEICH

Merkmal	M. Sound MX300	SB Live!
DirectSound3D	Ja	Ja
EAX	(Ja)	Ja
A3D 1.0	Ja	Ja (CPU)
A3D 2.0	Ja	(Nein)
DOS	SB Pro	SB 16
MIDI-Effekte	Ja	Ja
Digi-Effekte	Nein	Ja
4 Lautsprecher	Ja	Ja
Preis	169,- DM	199,-/399,- DM

SPIELE MIT A3D

Die Konkurrenz zu DirectSound3D bzw. EAX kommt aus dem Hause Aureal und ist mittlerweile bei der Versionsnummer 2 angelangt. A3D verstehen vor allem die hauseigenen Vortex-Chips. Mittlerweile sind einige Soundkarten wie die SB Live! in der Lage, zumindest die Version A3D 1.0 zu emulieren.

Titel	Publisher	Erscheinungstermin
BattleZone	Activision	Verfügbar
Drakan	Psygnosis	Anfang '99
Half-Life	Sierra	Ende '98
Heavy Gear II	Activision	Anfang '99
Incoming	Rage	Verfügbar
Interstate '82	Activision	Anfang '99
Jedi Knight	LucasArts	Verfügbar
Messiah	Interplay	Mitte '99
Myth II	Bungie	Anfang '99
RobeRumble	TopWare	Verfügbar
SIN	Activision	Verfügbar
StarSiege	Sierra	Ende '98
Thief	Eidos	Anfang '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Ende '98
Unreal	GT Interactive	Verfügbar

RANKING

Monster Sound MX300	
Ausstattung	82%
Features	84%
Performance	85%
Wertung	**85%**
Hersteller	Diamond
Preis	ca. DM 169,-

STÄRKEN
Raumklang, Sound-Schnittstellen

SCHWÄCHEN
Digi-Effekte, MIDI



Die Kraftprobe: Logitech WingMan Force

Schüttelfrost

Die exklusive FF-Joystick-Schar bekommt endlich kräftigen Nachwuchs. Logitech hat weder Kosten noch Zeit gescheut, um sein neuestes Controller-Kind handgerecht fertigzustellen. Lesen Sie weiter, ob mit dem WingMan Force tatsächlich neue Ebenen der Rüttelkunst erreicht werden.

Zum Jahresende will Logitech (www.logitech.de, Tel. 069-92032165) eine Controller-Großoffensive starten, die eine Vielzahl von Produkten in der Joystick-, Gamepad- und Lenkrad-Abteilung umfaßt. Mit dem WingMan Force steht nun der Vorbote dieser Invasion auf dem *PC Games*-Prüfstand. Neben den allseits bekannten Joysticks CH Force FX und Microsoft SideWinder FF Pro ist der Logitech-Wackelkandidat dabei erst der dritte im FF-Bunde.

Weihnachtspaket

Knapp 300,- Mark muß der rüttelsüchtige Zocker für den kräftigen Neuling einkalkulieren, wird dafür aber auch mit einer ansprechenden Ausstattung entschädigt. Im Bundle mit dem eigentlichen Knüppel befinden sich Vollversionen von *Redline Racer, Descent: Freespace* und *Warbirds 2.01*. Die tolle Programmier-Software von Immersion (i-force Studio) ist zumindest als Shareware-Version auf der Installations-CD zu finden. Der Aufbau des Wackel-Werkzeuges gestaltet sich relativ unproblematisch. Alternativ läßt es sich an einem seriellen Port (Win95 /Win98) oder sogar als USB-Gerät unter Win98 anstöpseln. Im letzteren Fall profitiert der Anwender von einer vergleichsweise riesigen Bandbreite für die Übertragung von FF-Daten, da der WingMan als erster USB-Joystick den Hochgeschwindigkeits-Modus dieser neuen Schnittstelle nutzt. Nach der Installation der Hardware muß anschließend noch die Programmier-Software in das System eingebunden werden. Diese bietet zwar erstaunlich viele Optionen an, schreckt aber durch die grafische Darstellung ab und läßt sich etwas umständlich bedienen. Die löbliche Möglichkeit, Spiele direkt aus dieser Software heraus zu starten, warf in der Praxis einige Probleme auf.



Mit der rechten Hand umklammert man den bekannten WingMan-Prügel und löst die Grundfunktionen aus.

Die linke Spielepranke ruht komfortabel auf dem seitlichen Anbau und gibt Gas oder bedient die 5 Zusatztasten.

Im Inneren des WingMan Force arbeiten zwei Motoren, die über Scheiben die Kraft direkt übertragen.

Kontroll-Konstrukt

Der WingMan Force ist wie der Microsoft-Kollege eindeutig für Rechtshänder ausgelegt. Während die rechte Hand den Steuerknüppel mit vier Feuertasten und Coolie-Hat bedient, hantiert die linke mit Gashebel und den übrigen fünf Knöpfen. Eine Drehachse wurde dem kräftigem Seilzieher nicht beschert. Beim Platzbedarf auf dem Spiele-Schreibtisch verhält sich der WingMan reichlich verschwenderisch. Einerseits ist die riesige Handablage ein Komfort-Argument, andererseits beansprucht der Logitech-Kandidat dadurch eine fast doppelt so große Stellfläche wie der FF Pro. Ein Blick unter die Controllerhaube offenbart die neue FF-Technik, mit deren Hilfe Logitech auch noch sehr feine Rüttel-Effekte an den Knüppel weiterleiten kann. Anstatt Zahnräder zwischen Motor und Griff zu schalten (Microsoft), werden die Effekte über Seilzüge bzw. Scheiben fast unmittelbar weitergegeben. Auf diese Weise sind auch minimale Rüttler noch wahrnehmbar; außerdem ist die Zeitspanne zwischen dem Auslösen und Spüren eines Effektes sehr gering.

Schwerstarbeit

Der WingMan basiert auf der i-force-Schnittstelle von Immersion, ist darüber hinaus aber auch zu den meisten DirectX-Spielen mit FF kompatibel. Prominente Ausnahmen sind Die *by the Sword*, *Extreme Assault* oder *Interstate '76*, die nur mit dem SideWinder von Microsoft rütteltechnisch zusammenarbeiten. Um die Force Feedback-Qualität des WingMan Force zu testen, installierten wir die mitgelieferten Spiele und staunten dabei nicht schlecht. Neben starken Wacklern konnte das Testmuster auch sehr zarte Effekte überzeugend vermitteln. Damit lieferte der Logitech-Controller eindeutig die beste FF-Vorstellung ab. Was die allgemeine Steuerung angeht, wendet sich das Blatt jedoch wieder. Der SideWinder-Stick erlaubt leicht präzisere Bewegungen und vermittelt durch den handlicheren Knüppel ein etwas besseres Spielgefühl. Ein eindeutiger Gesamtsieger an allen Fronten läßt sich deshalb nicht ermitteln – beide Sticks sind sehr gut, haben aber auch ihre Nachteile.

Thilo Bayer ■

GEGENÜBERSTELLUNG

Merkmal	Logitech WingMan Force	Microsoft SideWinder FF Pro
Schnittstelle	i-force/DirectX	DirectX
Funktionstasten	9	2x8
Throttle	Ja	Ja
Coolie-Hat	Ja	Ja
Dreh-Achse	Nein	Ja
Linkshänder	Nein	Nein
Platzbedarf	Hoch	Mittel
DOS	Eingeschränkt	Eingeschränkt
Umsetzung FF	Sehr gut	Gut
Steuerung	Gut	Sehr gut
Preis	DM 299,-	DM 279,-

RANKING

WingMan Force

Ausstattung	88%
Features	86%
Performance	84%
Wertung	**86%**
Hersteller	Logitech
Preis	ca. DM 299,-

STÄRKEN
Dickes Ausstattungspaket, starke FF-Umsetzung

SCHWÄCHEN
Nur für Rechtshänder, hoher Platzbedarf

Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte im Rahmen eines Vergleichstestes werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	1/98	089-1497360	84% Award
Philips	Brilliance 105	1/98	0180-5356767	82%
ViewSonic	15GA	1/98	02154-9188-0	82%
Actebis	Targa TM 3867-1	1/98	02921-99-4444	78%
Eizo	FlexScan F35	1/98	02153-733400	77%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	85% Award
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	83%
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	79%
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	77%
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	76%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! (Value)	1/99	089-9579081	91% Award
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	85%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	83% Award
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	80%
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	1/98	089-9579081	77%
Terratec	XLerate	5/98	02157-81790	75%

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	90% Award
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	88%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	88%
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	85% Award
Elsa	Erazor II	Neu	0241-6065112	85%
Elsa	Victory II	Neu	0241-6065112	83%
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	83%
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225452	81%
Hercules	Terminator Beast	Neu	089-89890573	78%
Matrox	Millennium G200	11/98	089-614474-0	75%

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Canopus	Pure3D II	11/98	06171-506000	77%
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	5/98	089-9579081	76% Award
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	76% Award
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225452	76% Award
Wicked3D	featuring Voodoo2	11/98	0241-4704116	76%
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	7/98	0211-338000	75% Award
STB	Black Magic 3D	9/98	089-42080	75%

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	81% Award
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	75%
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	74%
Suncom	F-15E Talon	4/98	0541-122065	73%
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	71%
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	4/98	0041-417402116	70%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	82% Award
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	80% Award
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	78%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	76%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	75%
ACT Labs	Powerramp Mite	2/98	0541-122065	71%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	71%

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	89% Award
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	87%
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	85% Award
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	82%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	75%
Guillemot	Race Leader FFF	12/98	0211-338000	75%
InterAct	FX Racing Wheel	12/98	04287-125113	74%
Vidis Destiny	FF Wheel	12/98	040-5148400	72%

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	88% Award
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	86% Award
Guillemot	Sphere Pad 3D	8/98	0211-338000	79%
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	77%
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	75%

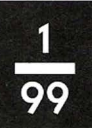


Tips & Tricks

Das lange Warten hat ein Ende: Rechtzeitig vor dem Weihnachtsfest wuseln die eifrigen Siedler wieder über die heimischen Bildschirme. Bei uns gibt es jetzt schon die Komplettlösung.

Die Siedler 3

INHALT 1/99



TIPS-INDEX

* KL=Komplettlösung ▮ AT=Allgemeine Tips ▮ KT=Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/ Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich würde gerne eine umfangreiche Komplettlösung zum Spiel X erarbeiten.
Bevor Sie damit beginnen und sich eventuell unnötige Arbeit machen: Fragen Sie vorher unbedingt bei unserer Tips & Tricks-Redaktion nach, ob überhaupt eine Lösung benötigt wird.
Telefon: 0911-2872-150
Telefax: 0911-2872-200
eMail: tips@pcgames.de

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon auf Seite 228.

Kann ich Tips & Tricks auch als eMail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!).

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und eMails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben, oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUß ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

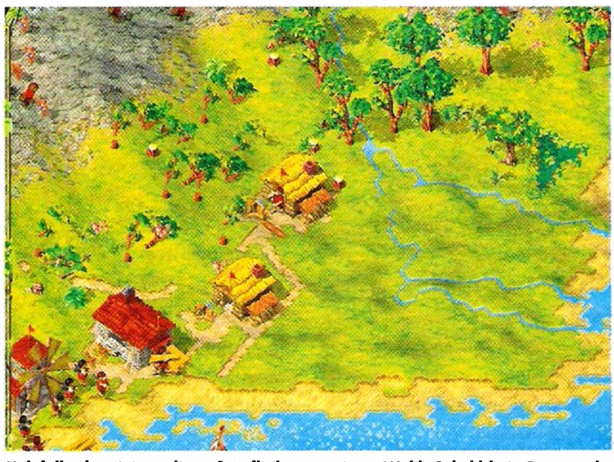
Adresse / e-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **eMail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung, 1. Teil

Die Siedler 3

Das lange Warten hat ein Ende. Blue Byte hat rechtzeitig vor Weihnachten den dritten Siedler-Teil fertig gestellt. Nach nächtelangem „Extrem-Siedling" haben wir allgemeine Tips und Lösungen für die Kampagnen der Römer und Asiaten zusammengestellt.



Holzfäller bereinigen diese Grünfläche von einem Wald. Sobald kein Baum mehr steht, werden die Hütten abgerissen, um Platz für Farmen zu machen.

ALLGEMEINE TIPS

Aufbau einer Siedlung

Der grundlegende Aufbau einer Siedlung ist immer gleich. Wichtig ist, daß Sie zu Anfang genau planen, welches Gebäude wo steht, damit Sie später nicht alles umbauen müssen.

1. Zu Anfang haben Sie oft nur einen Turm. In der Anfangsphase müssen Sie sich zunächst um den Abbau von Baumaterial kümmern. Errichten Sie einen Holzfäller, ein Sägewerk und einen Steinbruch. Außerdem sollten Sie bereits jetzt Geologen auf die Suche nach Bodenschätzen ausschicken. Ein Spion sorgt für die Aufklärung und macht wichtige Gebiete aus.

2. Wenn für Baumaterial gesorgt ist, brauchen Sie schon bald neue Siedler. Bauen Sie rechtzeitig ein mittleres Wohnhaus. Große Wohnhäuser verschlingen Unmengen an Baumaterial und sind zu diesem Zeitpunkt ungeeignet.

3. Während Sie Ihr Land in Richtung Feind ausdehnen, sollten Sie bereits an die Schwerindustrie denken. Planen Sie den Standort für die Landwirtschaft und holzen Sie gegebenenfalls lästige Wälder ab. Ihre Geologen sollten mittlerweile Gold, Eisen und Kohle gefunden haben. Je schneller Sie diese Rohstoffe fördern, desto eher sind Sie bereit, sich zu verteidigen.

4. Wenn Sie an die Grenze zum Feind gestoßen sind, ist es Zeit, sich über Taktiken Gedanken zu machen und etwaige Schwächen in der Wirtschaft auszubügeln.

Wirtschaft

Baumaterial:

Ohne Holz und Steine können die Siedler keine Gebäude errichten. Zu Anfang jeder Mission befinden sich zwar bereits Rohstoffvorräte in Ihrer Siedlung, sie reichen aber bei weitem nicht aus, um alle nötigen Gebäude zu errichten.

1. Bauen Sie immer gleich am Anfang eine Holzfällerhütte, ein Sägewerk und danach eine weitere Holzfällerhütte. So läuft die Bretterproduktion schneller an. Achten Sie darauf, daß diese Gebäude nahe beieinander stehen.

2. Plazieren Sie Holzfällerhütten grundsätzlich nahe am Waldrand. Manche Missionen bieten sehr wenig Platz zum Bauen, weil das Terrain es nicht zuläßt oder Sie sich mit einer kleinen Insel begnügen müssen.

3. Im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie große freie Flächen für die Landwirtschaft benötigen. Um sich lästiger Wälder zu entledigen, bauen Sie einfach zwei Holzfäller und ein Sägewerk. Reißen Sie diese später wieder ab, wenn Sie den Platz anderweitig nutzen wollen.

4. Vermeiden Sie es, eine Mission mit einer großen Zahl von Baustellen anzufangen: Sie besitzen zu wenig Rohstoffe. Der Mangel an Trägern macht außerdem den Transport langwierig und behindert den raschen Aufbau einer Siedlung.

5. Forsthäuser brauchen Sie nicht gleich zu Anfang des Spiels. Erst wenn sich die Wälder stark lichten, sollten Sie Förster einsetzen. Errichten Sie nur dann ein Forsthaus, wenn Sie an der Stelle auch dauerhaft Holz schlagen wollen. Die

S



Das Sägewerk (S) wird von zwei Holzfällern (H) beliefert und somit ausgelastet. Der Förster (F) am unteren Bildrand sorgt für frische Bäume.



Damit besonders größere Bauvorhaben schnell fertig werden, brauchen Sie ausreichend Träger und Baumaterial, damit die Arbeit nicht eingestellt wird.


Achten Sie bei Minen darauf, daß genügend Nahrungsmittel bereit stehen. Die Bergleute arbeiten am besten, wenn Ihnen ihr Lieblingsessen serviert wird.


Die Eisenschmelze steht in direkter Nachbarschaft zum Werkzeug- und Waffenschmied, um eine reibungslose Produktion zu gewährleisten.

Försterhütte kann etwas weiter von den Holzfällern entfernt stehen. Richten Sie die Arbeitsgebiete so ein, daß sie sich überschneiden.

6. Gleichzeitig mit dem Bau von Holzfällerhütten und Sägewerken sollten Sie einen Steinbruch errichten.

Bergwerke:

1. Beauftragen Sie gleich zu Anfang jeder Mission Geologen mit der Suche nach Bodenschätzen. Dabei verteilen Sie die Geologen an verschiedene Punkte von Bergen, so daß sie nicht alle an einer Stelle suchen. So wissen Sie schon früh, wo Sie in Zukunft Bergbau betreiben, und können den Platzbedarf besser einschätzen.

2. Plazieren Sie Minen nur dort, wo die Konzentration der Vorkommen besonders hoch ist. Drei Punkte auf dem Schild der Geologen weist auf ein reiches Vorkommen hin.

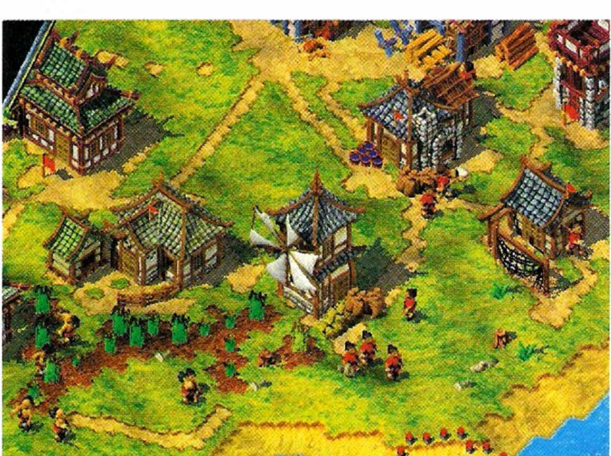
3. Besetzt ein Siedler seine Mine, fördert er zunächst auch, ohne Lebensmittel zu erhalten. Aber nur bis zu einem Maximum von 8 Einheiten. Von da an weigert er sich zu arbeiten, wenn er keine Nahrung bekommt! Eine Belieferung mit Nahrungsmitteln ist daher für eine funktionierende Industrie existentiell. Jeder Minenarbeiter hat ein Lieblingsessen, mit dem er bis zu fünfmal schneller arbeitet als mit einem anderen Nahrungsmittel:

Eisenerzmine:	Fleisch
Kohlemine:	Brot
Goldmine:	Fisch
Schwefelmine:	Reis
Edelsteinmine:	Fisch

4. Während der Aufbau der Landwirtschaft noch im Gange ist, bieten sich Fischerhütten als praktische Nahrungsmittelquelle für die Minenarbeiter an. Fisch muß nicht weiterverarbeitet werden und kann gleich an die Minen verteilt werden. Sie überbrücken damit die Zeit, bis die Landwirtschaft voll funktionstüchtig ist. Von da an beliefern Sie nur noch Gold- und Schwefelminen mit Fisch. Vorsicht: Sie müssen im Warenverteilungs-Menü einstellen, daß Fisch auch an Erz- und Kohleminen geliefert wird.

5. Je mehr Gold Sie in Warenlagern deponieren, desto mehr steigt die Kampfkraft Ihrer Truppen. Sorgen Sie dafür, daß Sie mindestens eine Goldmine betreiben und das Gold nicht beim Schmied vor der Türe liegt. Dort nimmt es keinen Einfluß auf Ihre Truppen. Erst wenn es sich im Warenlager befindet, nehmen Ihre Einheiten Notiz davon. Denken Sie daran, rechtzeitig neue Lager zu bauen, wenn vorhandene sich zusehends füllen.

6. Ist eine Mine erschöpft, reißen Sie sie ab und bauen Sie an einer anderen Stelle eine neue.


Die Nahrungsmittelsproduktion ist für eine funktionierende Wirtschaft unerlässlich, da die Bergleute ohne Nahrung kurzerhand die Arbeit ruhen lassen.

Industrie:

1. Ohne Eisen kann weder der Werkzeugschmied noch der Waffenschmied arbeiten. Eine Eisenschmelze sollte daher das erste Gebäude sein, das Sie nach Aufbau der Minen errichten. Wichtig für die rasche Produktion ist die direkte Nachbarschaft zu den Minen.

2. Errichten Sie zuerst eine Werkzeugschmiede. Warten Sie ab, bis alle Gebäude erbaut sind, ist eventuell kein Hammer mehr zum Besetzen der Schmiede verfügbar. Und ohne Hammer kann auch der Werkzeugschmied keine Werkzeuge herstellen. Eher unwichtig ist der Standort der Werkzeugschmiede, da wesentlich weniger Werkzeuge benötigt werden als Waffen.

3. Für die Werkzeugherstellung reicht es völlig aus, die benötigten Werkzeuge per Eilproduktion anzufordern. Auf diese Weise können Sie eine Produktion überflüssiger Werkzeuge vermeiden.

4. Die Waffenschmiede sollten Sie möglichst in der Nähe der Eisenschmelze plazieren.

Landwirtschaft:

1. Ohne Nahrungsmittel arbeiten die Minenarbeiter nicht effizient. Bauen Sie daher recht bald Farmen und die dazugehörigen Betriebe.

2. Brot bietet sich nach Fisch als zweitschnellste Möglichkeit der Nahrungsversorgung an. Die Schweinefarm dagegen stellt die langwierigste Form der Lebensmittelherstellung dar: Es werden nicht nur Wasser und Getreide benötigt, sondern auch Schweine für die Schlachterei. Da Sie ohnehin mehr Kohleminen benötigen als Eisenerzminen, errichten Sie zuerst Getreidefarmen. Sie produzieren das Lieblingsessen der Kohlebergleute.

3. Achten Sie bei der Produktion von Fleisch und Brot darauf, daß die Endbetriebe der Produktionskette (Schlachterei und Bäckerei) möglichst nah an den Bergwerken stehen.

4. Bäckereien und Schweinefarmen benötigen Wasser. Errichten Sie ein Wasserwerk in der Nähe eines Flusses, das Salzwasser aus dem Meer ist ungenießbar. Ein Wasserwerk





Diese Kämpfer wurden von dem Magier vor der Schlacht mit dem Zauberspruch „Göttlicher Schild" belegt.

kann problemlos zwei bis drei Farmen beliefern.

5. Reis ist als Nahrungsmittel nur interessant, wenn Sie Schwefelminen errichten. Allerdings ist der Bedarf an Schwefel so gering, daß die Minen auch mit anderen Nahrungsmitteln auskommen. Achtung: Reisbauern können nur in Sumpfgebieten Reis anpflanzen!

Magie

Die Zaubersprüche der einzelnen Völker unterscheiden sich, sind aber oft ziemlich ähnlich. Römische Priester können Eisen in Gold verwandeln, während asiatische Priester Steine in Eisen zaubern. Ebenso besitzt jede Kampagne Sprüche, um Land fruchtbar oder nutzbar zu machen. Im Kampf machen Priester weniger Sinn, da sie ungeschützt ein leichtes Ziel für feindliche Truppen darstellen. Sie bedürfen einer Eskorte. Außerdem dauert es lange, bis sie wieder genügend Mana gesammelt haben, um den nächsten Zauber zu sprechen.

1. Bauen Sie einen kleinen Tempel. In ihm werden Wein, Reisschnaps oder Bier geopfert, was die Manapunkte Ihrer Priester steigert. Je mehr Punkte Sie gesammelt haben, desto schwierigere Sprüche können Sie zaubern.

2. Errichten Sie ebenfalls einen großen Tempel. Hier werden die Priester ausgebildet.

3. Priester machen sich sehr nützlich, wenn es um die Aufwertung Ihrer Einheiten geht. Werden regelmäßig Alkoholika geopfert, können Sie im Siedler-Menü Schwerter, Speere oder Bogen aufwerten. Eine Verbesserung des Kampfes können Sie deutlich beobachten.

4. Besteht Nahrungsmittelknappheit, z. B. weil Sie Farmen durch den Feind verloren haben, ist eine Versorgung der Minenarbeiter besonders wichtig. Sie benötigen so schnell wie möglich Truppen, die besetzte Türme zurückerobern. Verwandeln Sie Fisch in Fleisch oder zaubern Sie „Viele Fische", damit die Förderung der Bodenschätze nicht ins Stocken gerät.

5. Behindern Sie den Auf- oder Ausbau der gegnerischen Siedlung mit Zaubersprüchen wie „Waldbrand" oder „Steinfluch". Bei einem Feuer hilft nur, eine Schneise zu hacken, bevor der gesamte Baumbestand durch übergreifende Flammen verloren ist. Mit plötzlich auftauchenden Steinen schneiden Sie gezielt Transportwege zwischen Industrie und weiterverarbeitenden Gebäuden ab. Der Feind kann keine neuen Truppen produzieren und ist leicht zu schlagen.

6. Vor größeren Schlachten ist es überaus hilfreich, Ihre Truppen mit „Göttlicher Schild" schützen oder mit „Samuraischwert" stärken zu lassen.

Krieg

Verteidigung

1. Dehnen Sie möglichst schnell Ihr Gebiet in Richtung des Feindes aus. Hierfür eignen sich die kleinen Wachtürme. Den Rest des Gebietes können Sie später mit Türmen oder Pionieren einnehmen.

2. Sollten Sie auf einer Insel zu Hause sein, brauchen Sie keine Angriffe zu fürchten. Der Gegner kann nicht mit Fähren Truppen auf Ihre Insel bringen!

3. Ihre Gegner können nur Türme und frei umherlaufende Soldaten angreifen. Aus diesem Grund sollten Sie alle Türme im Hinterland abreißen. Paradox, wie es klingen mag, sind Ihre Wirtschaftsbetriebe sicherer, wenn sich kein Turm in der Nähe befindet, da so das Land nicht verloren gehen kann. Ersetzen Sie abgerissene Wachtürme durch Aussichtstürme, um weiterhin Ihr ganzes Territorium einsehen zu können.

4. Produzieren Sie anfangs mehr Bogenschützen, um alle Grenztürme voll besetzen zu können.

5. Die Grenzen zu Ihren Gegnern sollten mit großen Türmen oder Burgen gesichert werden. Stellen Sie die Türme möglichst so auf, daß sie untereinander in Bogenreichweite sind. So können Schützen eines Turmes auf Angreifer des benachbarten Turms schießen.

Angriff

1. Spionieren Sie den Gegner so weit wie möglich aus, um Schwachstellen in seiner Verteidigung auszumachen.

2. Greifen Sie nur Türme an, die Sie dann auch halten können. Es macht wenig Sinn, einen Turm zu erobern, nur um ihn sofort wieder an den Gegner zu verlieren, es sei denn, Sie zerstören wichtige Gebäude des Gegners und ziehen sich sofort wieder zurück (und reißen den Turm ab).

3. Bei größeren Schlachten empfiehlt es sich, ein Lazarett in der Nähe der Grenze zu errichten.



Der Magier kann mit einem Zauber den Schnee von einem Berg wegschmelzen lassen und das Gebiet so für Siedler und Gebäude zugänglich machen.



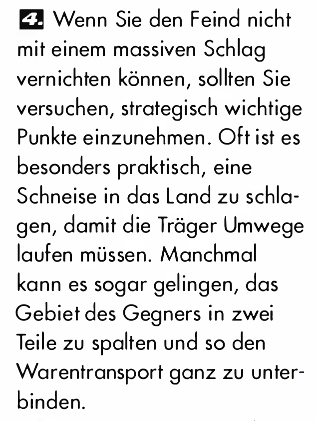
In kleinen Tempeln (T) wird das Lieblingsgetränk des Gottes geopfert. Bei den Asiaten wird Reis (R) in der Destille (D) zu Schnaps gebrannt.



Die Nahrungsmittelsproduktion ist für eine funktionierende Wirtschaft unerlässlich, da die Bergleute ohne Nahrung kurzerhand die Arbeit ruhen lassen.



Ein Handelsschiff kann alle Güter transportieren. Wenn Sie eine neue Siedlung errichten wollen, können Sie so das nötige Baumaterial herbeischaffen.



4. Wenn Sie den Feind nicht mit einem massiven Schlag vernichten können, sollten Sie versuchen, strategisch wichtige Punkte einzunehmen. Oft ist es besonders praktisch, eine Schneise in das Land zu schlagen, damit die Träger Umwege laufen müssen. Manchmal kann es sogar gelingen, das Gebiet des Gegners in zwei Teile zu spalten und so den Warentransport ganz zu unterbinden.

5. Meistens genügt es schon, wenn irgendein Wirtschaftszweig gestört wird, um die ganze Wirtschaft aus dem Gleichgewicht zu bringen. Besonders wichtige Ziele sind Bergbau und Waffenproduktion.

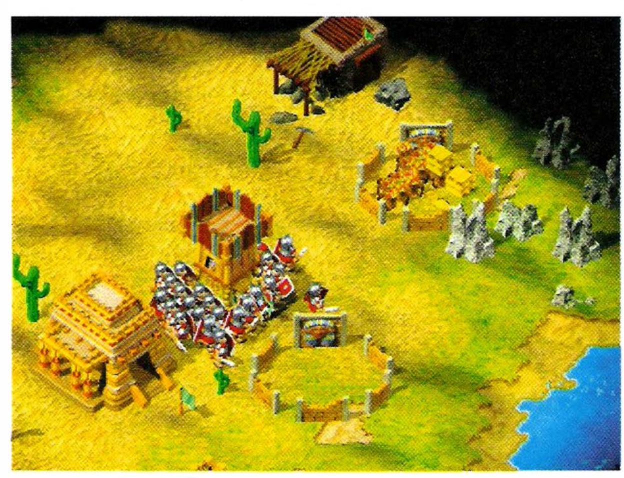
6. Versuchen Sie immer, die Goldlager des Feindes einzunehmen, um so Ihre Kampfkraft zu stärken und die des Gegners zu schwächen.

7. Halten Sie beim Angriff folgende Formation ein: Schwertkämpfer, gefolgt von Speerträgern und Bogenschützen. Die Speerträger dienen ausschließlich dem Schutz der Bogenschützen vor gegnerischen Nahkämpfern.

8. Gruppieren Sie Ihre Angriffstruppen in Schwertkämpfer, Speerträger und Bogenschützen. So können Sie schnell die richtige Truppe anwählen und Ihre Verteidigungslinien besser kontrollieren.

9. Schwere Waffen (Katapulte, Ballisten und Kanonen) eignen sich nur, um schwer besetzte Türme des Gegners zu vernichten. Der Computergegner benutzt diese Waffen gar nicht.

10. Bei Invasionen von der Seeseite ist es wichtig, daß Sie über genügend Fähren verfügen, um ausreichend Truppen auf einmal anlanden zu können. Eine Invasion ist nur dann ein Erfolg, wenn Sie es schaffen, ein Stückchen Land zu erobern.



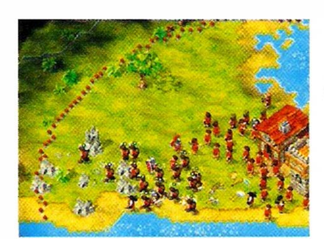
Goldlager sind sehr willkommene Ziele. Sobald das Gebiet mit dem Lager eingenommen ist, steigt durch das neue Gold die Kampfkraft der eigenen Armee.

Taktiken

Normalerweise ist es die Grundtaktik, dem Gegner Stück für Stück Land abzuknöpfen. Wenn Sie es jedoch mit einem sehr starken Feind zu tun haben, sollten Sie sich die folgenden Profi-Taktiken anschauen.

1. Hit-and-Run. Sie können Ihren Truppen den Befehl geben, auf dem Weg durchs Feindesland alle Gegner zu ignorieren (STRG + rechte Maus-Taste). Da es keinen Sinn macht, einen Turm oder eine Burg mit mehr als 5-10 Schwertträgern anzugreifen, sollten Sie mehrere Teams bilden und gleichzeitig auf verschiedene Türme ansetzen. Der Gegner kann schlechter auf Ihren Angriff reagieren und Sie können mit einem Schlag einen ganzen Wirtschaftszweig lahmlegen. Ist Ihr Gegner so stark, daß er die Türme zurückerobern kann, sollten Sie diese schleunigst wieder abreißen und sich an die „alte" Grenze zurückbegeben.

2. Ablenkungsmanöver. Lassen Sie einen Trupp Schwertkämpfer an einer abgelegenen Stelle ins Feindesland marschieren (oder mit einer Fähre absetzen) und setzen Sie die Kämpfer auf „Gegner ignorieren". Die Schwertträger sind die schnellsten Truppen und können nicht vom Feind eingeholt werden. So können Sie die gegnerischen Einheiten an der Nase herumführen und ablenken. Während Ihr Feind den Lockvogel verfolgt, kann die Hauptstreitmacht wichtige Gebiete angreifen.



Pioniere können unbesetztes Land einnehmen, indem sie die Grenzpflöcke versetzen. So können Sie auch ohne Türme Ihr Land ausdehnen.

Expansion

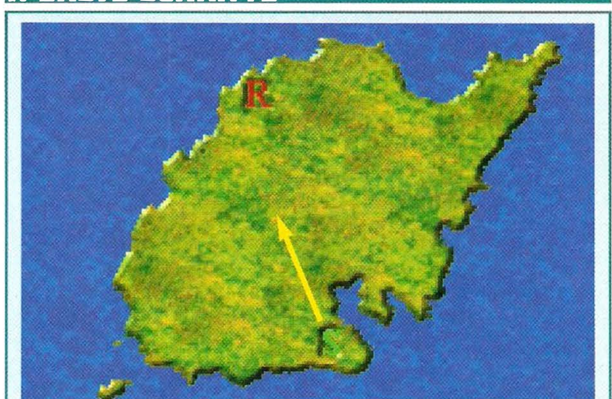
Oft müssen Sie Ihr Gebiet auf eine andere Insel ausdehnen. In manchen Missionen wird es Ihnen recht leicht gemacht, weil schon einige Baumaterialien und Werkzeuge am Strand liegen. In so einem Fall müssen Sie lediglich einige Pioniere auf eine Fähre laden und an der neuen Insel ausladen. Nehmen Sie das Land ein, auf dem die Werkzeuge stehen, und wandeln Sie danach die Pioniere in Träger um.

Wenn Sie eine Insel ohne Material besiedeln wollen, müssen Sie die nötigen Baumaterialien und Werkzeuge zunächst mit einem Handelsschiff transportieren, indem Sie von der Anlegestelle aus eine Handelsroute zu der neuen Insel einrichten. Die Waren werden dann an Ort und Stelle am Strand abgeladen. Danach können Sie, wie oben beschrieben, mit den Pionieren das Land einnehmen und dann diese zu Trägern machen.

DIE KAMPAGNE DER RÖMER

Als Römer haben Sie es am leichtesten. Die Aufgabenstellung ist nie zu schwer und die Kampagne bietet einen guten Einstieg für die beiden folgenden Völker. Römer haben einen ausgewogenen Bedarf an Holz und Steinen.

1. ERSTE SCHRITTE



Bereits nach kurzer Zeit treffen Sie im Norden auf Ihren Gegner. Er ist sehr schwach und Sie können ihn schon mit Ihrer anfänglichen Armee besiegen.

Wenn Sie sich etwas mehr Zeit lassen wollen, sollten Sie sich nach Norden und Westen ausdehnen. Im Westen finden Sie Bodenschätze.

3. NÖRDLICHE BEGEGNUNG



Entgegen der Information aus dem Missionsbriefing müssen Sie den Piraten und den nordöstlichen Gegner vernichten, um diese Mission zu gewinnen (nicht beide nördlichen Gegner). Auf Ihrer Hauptinsel (A) haben Sie massig Platz, um alle notwendigen Gebäude zu errichten.

1. Bringen Sie die Wirtschaft auf Insel A in Ordnung und sorgen Sie mit Landwirtschaft dafür, daß Ihre Minen vernünftig arbeiten. Sie sollten hier aus zwei Goldminen schürfen, um schneller an Kampfkraft zu gewinnen.

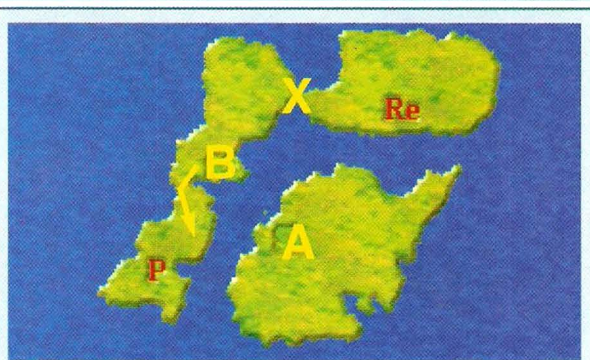
2. Errichten Sie schnellstmöglich eine Werft, um Ihre Truppen zum Außenposten B zu bringen.

3. Wenn Ihnen auf der Hauptinsel die Kohle ausgeht, sollten Sie auf den Außenposten ausweichen.

4. Sie benötigen einige neue Soldaten, um den Gegner im Norden Ihres Vorpostens zu attackieren und zu vernichten. Warten Sie, bis Ihre Kampfkraft bei ca. 75% ist.

5. Der Pirat hat jede Menge gut ausgebildete Soldaten und jede Menge Gold. Um ihn zu schlagen, brauchen Sie eine sehr große Armee. Sie können Ihre Soldaten auf der Insel südlich der Piraten abladen und über einen schmalen Übergang auf sein Gebiet marschieren (x). Um sich die Sache etwas leichter zu machen, können Sie Wein anbauen und im kleinen Tempel opfern. Mit dem Mana können Sie dann Ihre Soldaten aufwerten.

2. NACH DEM KRIEG



1. Sie haben es erstmals mit zwei Siedlungen zu tun. Errichten Sie auf beiden Inseln zunächst ein mittleres Wohnhaus. Mit den neuen Siedlern können Sie Pioniere ausbilden.

2. Auf der Hauptinsel befinden sich keine Gegner. Lassen Sie Pioniere die Insel einnehmen und bauen Sie nur Baumaterial ab. Sie sollten hier eine Erzschmelze und eine Werft errichten, um möglichst schnell Ihre Truppen per Fähre zu dem Außenposten (B) zu transportieren.

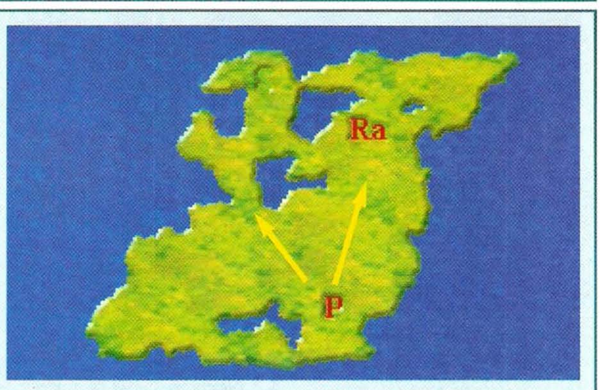
3. Lassen Sie die Pioniere beim Außenposten das Gebiet nach Westen und dann nach Süden ausdehnen, so daß Sie einen Wachturm südlich des Steinfeldes errichten können. So engen Sie den gelben Gegner von Anfang an ein. Vorsicht: Der gelbe Gegner greift diesen Turm an, wenn Sie nicht vorher die Truppen von der Hauptinsel holen.

3. Dehnen Sie den Außenposten bis zu dem Übergang (x) zum blauen Gegner aus und sichern Sie die Grenze.

4. Per Handelsschiff können Sie Werkzeug und Baumaterial von A nach B transportieren. Holzen Sie die Wälder bei B ab, um Platz für Schwerindustrie und Landwirtschaft zu schaffen.

5. Sie können sich jetzt in aller Ruhe auf Insel B ausdehnen. Achten Sie beim Angriff darauf, daß die jeweils andere Grenze gesichert ist.

4. ÄRGER IM WESTEN



1. Sie müssen so schnell wie möglich nach Nordwesten und nach Norden zu den Grenzen vorstoßen.

2. Im Nordwesten sollten Sie auf der Landenge nach dem Gebirge einen großen Turm bauen.

3. Die Grenze im Norden wird des öfteren vom gelben Konkurrenten angegriffen. Hier eignet sich eine Reihe von kleinen und großen Türmen.

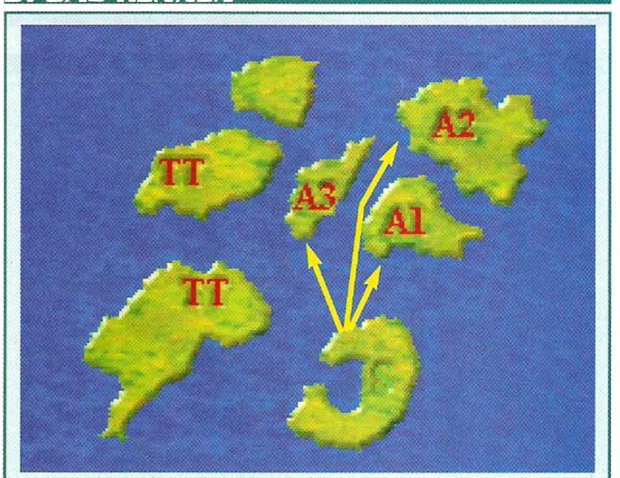
4. Erhöhen Sie die Produktion von Bögen und Speeren, um Ihre Grenzposten voll besetzen zu können.

5. Wenn Ihre Grenzen gesichert sind, können Sie sich in aller Ruhe um die Wirtschaft kümmern und Gold und Wein produzieren. Stärken Sie Ihre Kampfkraft so weit wie möglich.

6. Greifen Sie zunächst den gelben Gegner im Norden an. Halten Sie aber die Grenze im Nordwesten im Auge.

7. Ist der gelbe Feind besiegt, können Sie sich auf die Piraten stürzen. Sie haben den Vorteil, daß Sie an zwei Seiten angreifen und so den Gegner gut ablenken können.

5. DAS RENNEN



Auch wenn Ihre Insel sehr klein ist, können Sie auf ihr alle nötigen Betriebe unterbringen. Nutzen Sie die Landzunge im Südwesten für die Farmen.

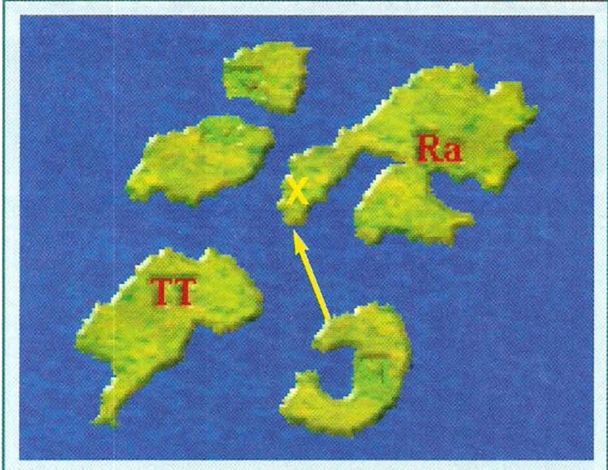
1. Sie brauchen mal wieder schnell eine Werft. Erkunden Sie die drei Inseln im Norden (A1, A2, A3). Sie sollten Ihr Augenmerk auf Lager und Goldschmelzen richten.

2. Suchen Sie früh nach unerschlossenen Flecken auf den Inseln, auf denen Sie gefahrlos Ihre Soldaten anlanden können.

3. Lassen Sie sich mit Ihren Angriffen nicht zu lange Zeit. Sobald einer Ihrer Gegner 70 Goldbarren hat, haben Sie verloren.

4. Sobald Sie die Insel mit dem Gold erobert haben, ist der Rest der Mission recht einfach, da Sie durch das erbeutete Gold sehr an Kampfkraft gewinnen.

6. DIE VULKANINSEL



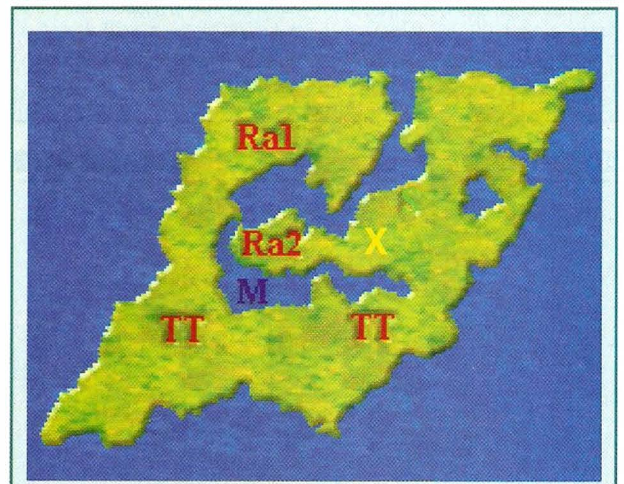
Sie finden sich in fast der gleichen Situation wie in Mission 5 wieder, nur daß Ihre Wirtschaft bereits nahezu perfekt aufgebaut ist.

1. Errichten Sie eine Werft und ein mittleres Wohnhaus. Es dauert ein paar Minuten, bis die Bergwerke die Produktion aufnehmen, da die Nahrungsmittelproduktion erst anlaufen muß.

2. Die beiden Inseln im Nordwesten können Sie ignorieren. Sie brauchen möglichst schnell eine Fähre, um Ihre Truppen auf die Insel (Ra) zu bringen.

3. Laden Sie Ihre Truppen an der Landzunge X ab. Sobald Sie die meisten Soldaten transportiert haben, können Sie zuschlagen. Der Gegner befindet sich noch im Aufbau und kann kaum Widerstand leisten.

7. GEPLÄNKEL



1. Bringen Sie alle Soldaten zu Punkt X. Reißen Sie überflüssige Wachtürme ab, um mehr Truppen verschicken zu können.

2. Der Gegner ist zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht auf einen Angriff vorbereitet. Fallen Sie mit allen Truppen gleichzeitig in sein Land ein.

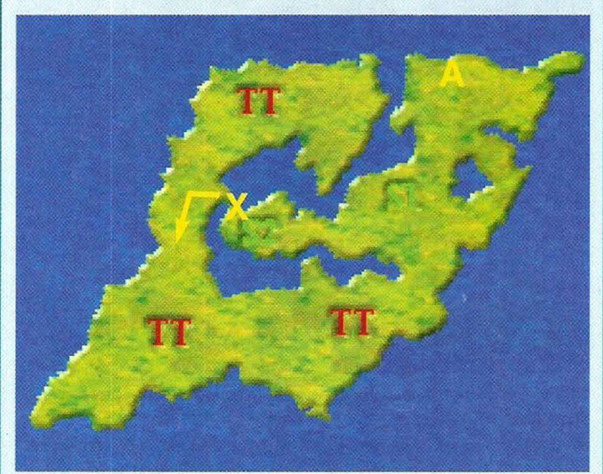
3. Es ist sehr wichtig, daß Sie Ihre Soldaten zusammenhalten, um dem Gegner immer in Überzahl gegenüberzutreten. Kämpfen Sie sich von einer Befestigung zur nächsten und reißen Sie alle eroberten Gebäude hinter sich ab. So kann der Gegner sie nicht zurückerobern.

4. Nach ca. 5-10 Minuten sind alle gegnerischen Verteidigungen erobert und Sie haben die Mission gewonnen.



Dem geballten Ansturm aller Ihrer Soldaten haben die Ägypter nichts entgegen zu setzen.

8. DES HÄNDLERS LETZTER AUFTRAG



In dieser Mission gehen Sie ähnlich vor wie in der vorangegangenen.

1. Ziehen Sie alle Truppen zur Landenge bei Punkt x.

2. Errichten Sie gleichzeitig ein mittleres Wohnhaus, um neue Rekruten und Träger zu bekommen.

3. Bei Punkt A müssen Sie die Landwirtschaft aufbauen (eine Farm ist bereits vorhanden), um den Abbau der Bodenschätze in Gang zu bringen.

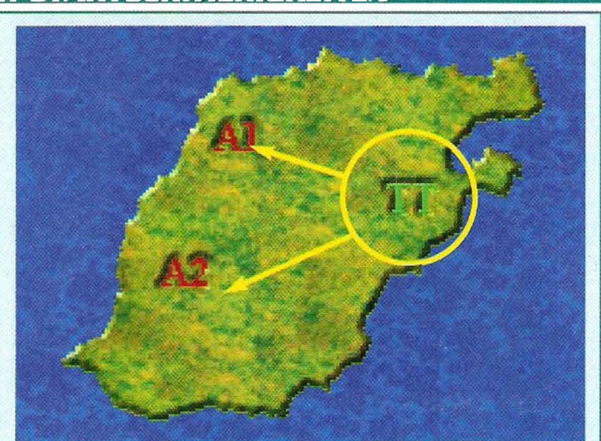
4. Sobald Sie Ihre Soldaten bei x versammelt haben, schlagen Sie im Pulk über die Landenge und erobern einige Türme, so daß Sie eine Schneise in das Land schlagen. Der Gegner ist diesem Ansturm so früh im Spiel noch nicht gewachsen. Jetzt wird der Feind versuchen, die Gebäude zurückzuerobern. Halten Sie ca. 10-15 Soldaten bereit, um diese Attacken abzuwehren.

5. Mittlerweile sollten Sie in Ihrer Kaserne neue Truppen produziert haben, mit denen Sie den Eroberungszug fortsetzen können. Dringen Sie zuerst nach Süden vor.

6. Der Feind ist längst besiegt. Sie müssen nur noch die letzten Türme „aufräumen".

DIE KAMPAGNE DER ASIATEN

1. STARTSCHWIERIGKEITEN



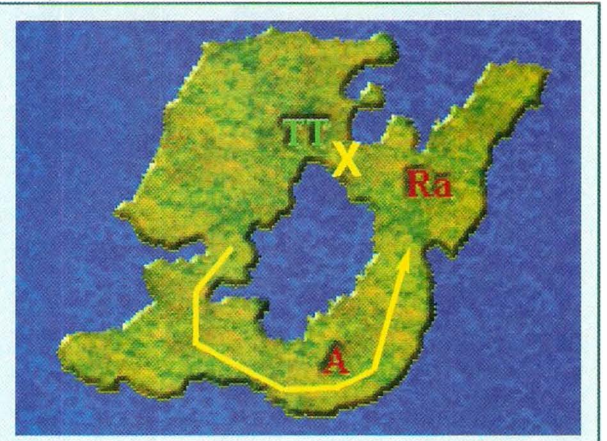
Die Stärke der Asiaten liegt im Krieg. Den Römern und Ägyptern sind sie in dieser Hinsicht klar überlegen. Zudem wissen nur die Asiaten um das Geheimnis der Schießpulverproduktion. Mit der explosiven Munition rüsten Sie Ihre Kanonen. Ihre Schwäche liegt im Holzbedarf. Er ist wesentlich höher als bei den anderen Völkern, dafür benötigen sie allerdings weniger Steine.

1. Bauen Sie als erstes Wachtürme im Westen und Südwesten der Siedlung. Damit sichern Sie sich die Gebirge als Rohstoffquelle. Gleichzeitig behindern Sie auf diese Weise die Waffenproduktion des Feindes. Es liegt weniger Gebirge in seinem Einzugsbereich, also kann er auch weniger Bodenschätze fördern.

2. Feindaktivitäten sind kaum zu verzeichnen, Sie bleiben daher weitgehend ungestört. Nutzen Sie diesen Vorteil und konzentrieren Sie sich auf die lückenlosen Transportwege.

3. Mit einer kleinen Armee schlagen Sie die Siedlungen im Nord- und Südwesten nieder.

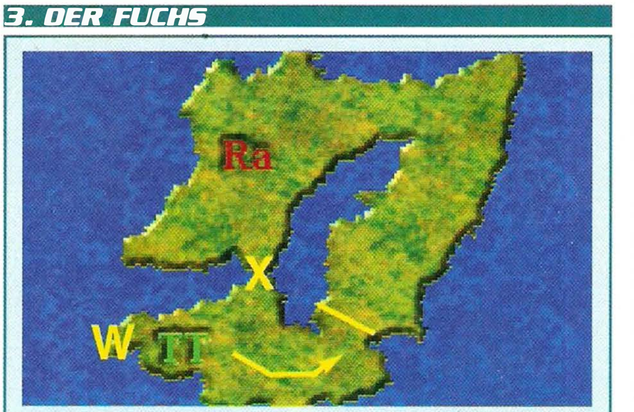
2. BÜRGERKRIEG



1. Sichern Sie die Landenge im Nordosten der Siedlung (x). Dort befindet sich ein Sumpf, der aber keineswegs die feindlichen Truppen daran hindert, in Ihre Siedlung einzufallen. Bauen Sie an dieser Stelle einen großen Wachturm und besetzen Sie ihn voll. Aus dieser Richtung haben Sie des öfteren Feindkontakt zu erwarten. Die anderen Grenzpunkte können Sie ohne Bedenken ungesichert lassen.

2. Mit einer kleinen Armee marschieren Sie dann erst gegen die Siedlung im Südosten der Karte. Fallen Sie dann in die Siedlung im Norden ein und zerstören Sie diese.

3. DER FUCHS



1. In dieser Mission haben Sie mit mehreren Problemen zu kämpfen: das angrenzende Feindesland direkt im Norden, den Platzmangel und die geringen Vorkommen an Bodenschätzen.

2. Errichten Sie zuerst in der nördlichen Landenge einen großen Wachturm (x). Die aufeinanderprallenden Grenzen sollten zudem mit einigen Rittern bewacht werden. Ab und zu versuchen ein paar gegnerische Truppen, Ihr Land unsicher zu machen.

3. Ganz im Westen Ihrer Siedlung finden Sie eine große Menge an Waffen (W). Bauen Sie zwei Wachtürme und eignen Sie sich diese an. Auf diese Weise brauchen Sie von Anfang an weniger Bodenschätze und haben sehr früh eine kleine Armee rekrutiert.

4. Nehmen Sie mit der neuen Armee das gegnerische Land im Osten ein. Dort stehen Ihnen größere Gebirge mit mehr Rohstoffvorkommen zur Verfügung.

5. Mit einem schlagkräftigen Heer ziehen Sie dann Richtung Norden und erobern die feindliche Siedlung.

4. FINTEN



1. Seien Sie auf häufige Attacken des Gegners gefaßt! Beliebte Angriffspunkte sind die zwei Landengen im Osten Ihrer Siedlung (x). Dort errichten Sie jeweils ein bis zwei große Türme und besetzen sie voll.

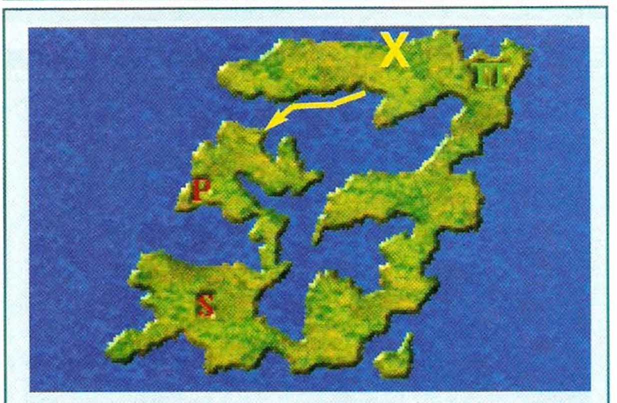
2. Bevor Sie in die Schlacht ziehen, sollten Sie erst die Waffen aufwerten. Bauen Sie dazu Reisfarm und Destille und liefern Sie den Schnaps an einen kleinen Tempel. Achtung: Nur kleine Tempel nehmen die Opfergabe an, große Tempel produzieren lediglich Priester.



3. Die Armee sollte in dieser Mission vorrangig aus Schwertkämpfern bestehen. Stürmen Sie zuerst die Siedlung im Norden und vernichten Sie dann einen Wachturm nach dem anderen, bis die ganze Insel besetzt ist.

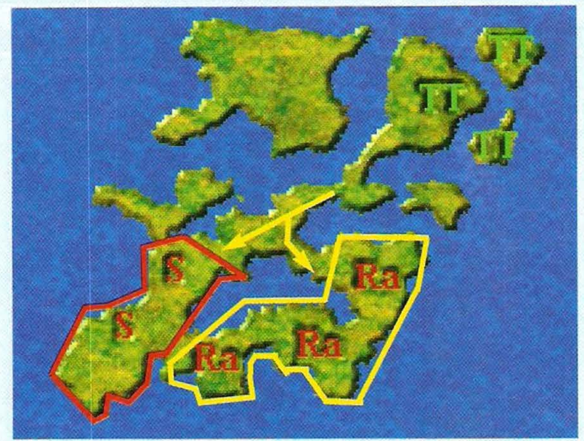


5. PIRATEN UND GRÖSSERE PROBLEME



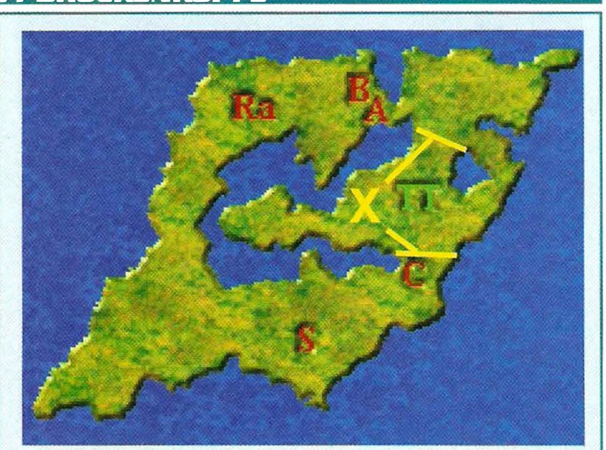
1. Konzentrieren Sie sich vorerst auf die Abholzung von Bäumen, da freies Gelände zu Beginn der Mission knapp ist.
2. Im Nordwesten an der Küste liegen bereits Waffen bereit (x). Bringen Sie diese mit Hilfe von Wachtürmen in Ihren Besitz.
3. Bauen Sie eine Werft. Da eine Fähre nur 7 Truppen aufnehmen kann, sollten Sie zwei bis drei Fähren bauen. Mit ihnen setzen Sie später Ihre Truppen an der Nordwestküste des Piratenlandes (P) ab. Diese Landzunge ist noch neutrales Gebiet, so können Sie gefahrlos Ihre Truppen an Land bringen.
4. Mit Überfällen aus dem Westen oder Süden brauchen Sie nicht zu rechnen. Ihre Siedlung können Sie daher weitgehend ungesichert lassen und Ihre Truppen an der Küste sammeln.
5. Ein kleines Heer reicht völlig aus, um die gegnerischen Wachtürme einzunehmen. Die Römer bleiben in dieser Mission verschont: Sie haben bereits gewonnen, wenn die Piraten bezwungen sind.

6. AUFBAU UND AUFBRUCH



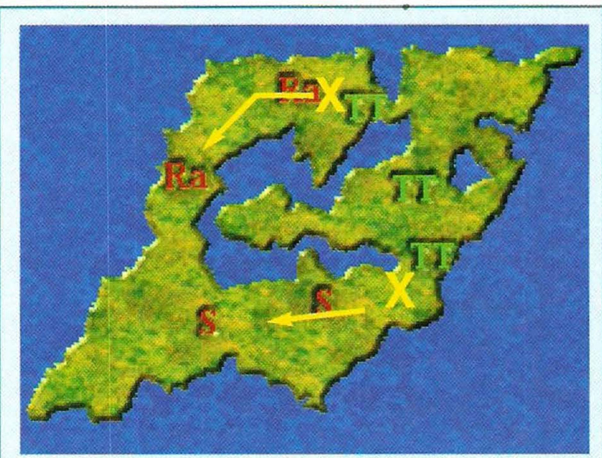
1. Obwohl sich der Startpunkt auf einem recht kleinen Gelände befindet, müssen Sie nicht unbedingt auf der größeren Insel im Westen ansiedeln. Der Platz reicht durchaus für eine Siedlung aus. Außerdem sind für eine Siedlung auf der benachbarten Insel die Transportwege zu lang. Eine große Sumpflandschaft macht das Anlegen erst in einiger Entfernung möglich.
2. Schlagen Sie Ihr Holz zunächst ohne Aufforstung in der Mitte der Halbinsel. Damit schaffen Sie sich Raum für Gebäude. Benötigen Sie den Platz später anderweitig, reißen Sie die Holzfällerhütten und das Sägewerk ab. Vergessen Sie nicht, rechtzeitig eine Forsthütte zu errichten.
3. Bauen Sie eine Werft und holen Sie die Truppen von den Inseln im Osten auf das Festland.
4. Warten Sie nicht zu lange mit einem Angriff. Stürmen Sie aber auf keinen Fall zuerst Ramadamses Siedlung. Sie ist zwar leicht einzunehmen, doch Septimus' Truppenzahlen werden in dieser Zeit so groß, daß diese im Nachhinein nicht mehr zu schlagen sind. Greifen Sie daher zuerst die Siedlungen im Südwesten der Karte an.

7. BRÜCKENKÖPFE



1. Gleich zu Anfang dieser Mission laufen feindliche Truppen quer durch Ihr Gebiet. Ihre Truppen sollten jedoch an den strategischen Punkten im Norden und Süden bleiben, da der Feind nicht innerhalb Ihrer Siedlung angreift, sondern nur die Außenposten anvisiert.
2. Sichern Sie nach den ersten Angriffen die Grenzen (x) und behalten Sie sie im Auge. Die gegnerischen Truppen werden immer wieder versuchen, in Ihr Gebiet einzudringen. Vor allem der Süden ist durch Attacken gefährdet.
3. Obwohl Farmen, Bäcker, Schlachter und Windmühle weit auseinanderliegen, sollten Sie sie nicht abreißen und zusammenlegen: Sie verlieren zu viel Zeit, bis die Nahrungsmittelproduktion wieder in Gang kommt. Vergessen Sie nicht, daß die Minenarbeiter nur arbeiten, wenn sie Lebensmittel bekommen.
4. Stellen Sie ein großes Wohnhaus auf, damit die Vielzahl der Siedler die weiten Transportwege ausgleicht. Im Verlauf der Mission werden Sie ohnehin eines für die Rekrutierung von Truppen benötigen.
5. Mit einer kleinen Armee nehmen Sie zuerst die Burg im Süden (C) ein und marschieren dann gegen den Wachturm und die Burg im Norden (A, B).

8. ...UND DER GANZE REST



1. In der letzten Mission befinden Sie sich auf der gleichen Karte wie in der vorigen. Sie starten auf dem gleichen Gelände, mit den gleichen Gebäuden, aber auch mit den vorher eroberten Burgen.
2. Schicken Sie die Truppen, die sich über Ihre Siedlung hinweg verteilen, zu den Burgen (x) und besetzen Sie diese voll. Die Gegner werden des öfteren versuchen, diese Stützpunkte anzugreifen.
3. Nutzen Sie die Kenntnis über Ihren Standort. Minen können an denselben Stellen errichtet werden, ohne daß Sie einen neuen Geologen mit der Suche beauftragen müssen.
4. Nachdem Sie die Waffen aufgewertet haben, rekrutieren Sie zwei Armeen. Greifen Sie abwechselnd im Süden und im Norden an. Auf diese Weise kann keiner der Gegner zwischenzeitlich zu stark werden.

Silke Menne/Florian Weidhase ■

Komplettlösung

Grim Fandango

Lucasarts beglückt die Adventure-Gemeinde mit dem makaber-lustigen Abenteuer Grim Fandango. Sollte es einmal nicht weitergehen, bringt Sie unsere Komplettlösung wieder auf den richtigen Weg.

JAHR 1

EL MARROW

Wie komme ich an einen neuen Fahrer?

Klopfen Sie Glottis aus seinem Kabuff und reden Sie ihm ein, daß er keineswegs zu dick ist — sämtliche Autos seien einfach zu eng.

Woher kriege ich eine Unterschrift?

Nachdem Eva einen Termin beim Don verweigert hat, treten Sie hinaus auf die Straße. In der Seitengasse rechts klettern Sie an einem Seil empor und verschaffen sich durch das Fenster Zutritt zum Chefbüro. Programmieren Sie die Gegensprechanlage via Computer so um, daß alle Anfragen mit „Unterschreiben Sie selbst!" beantwortet werden. Alsdann geht die Reise über Eva zurück zu Glottis.

Wie finde ich einen guten Kunden?

Ihr Konkurrent Domino bezieht über seine rote Rohrpostleitung wertvolle Tips. Was für Sie bedeutet: Abfangmanöver einleiten!

Wie legt man den Rohrpostverteiler lahm?

Schwatzen Sie dem Clown auf der Straße zwei leere Luftballons ab, genannt: tote Würmer. Den einen füllen Sie im Verpackungsraum mit der roten Chemikalie, den anderen mit der blauen, um dann beide durch die Leitung in Ihrem Büro zu schicken.

Wie komme ich an dem Wartungsdämon vorbei?

Verriegeln Sie das offenstehende Tor zur Postanlage, damit es später nicht zufallen kann. Daraufhin sprechen Sie mit dem Dämon und verlassen kurzzeitig den Raum.

Wie kann ich die Post abfangen?

Machen Sie eine der Spielkarten aus Ihrem Büro mit Evas Locher weniger angreifbar für Druckluft. Im zweiten Schritt führen Sie die Karte durch einen Schlitz in das rote Rohr ein, um es zu blockieren.

Wie kann ich aus dem Verschlag ausbrechen?

Rütteln Sie an der Tür und überschütten Sie die auftauchende Wache mit Drohungen gegen die Dienststelle.

Wo finde ich Taubeneier?

An der Spitze des Firmengebäudes ist Dominos Zimmer diesmal unbevölkert, so daß Sie ein Korallenstück aus der Tischschublade klauen können. Sobald das lose Ende des vertrauten Seils und die Koralle zu einem Enterhaken verschmolzen sind, ist die Kluft zur nächsten Leiter schnell überbrückt.



Timing ist alles: Nur wenn Sie den Feuerlöscher im richtigen Moment aktivieren, segnen die Biber das Zeitliche.

Wie kann ich die Tauben vom Nest weglocken?

Lassen Sie den Clown einen beliebigen Ballon aufblasen, nehmen Sie am Nachbarstand ein Weißbrot mit und drapieren Sie beides auf dem Abluftschacht vor dem Taubennest...

Wie erstelle ich mir einen Zahnabdruck?

Man schlage dreimal auf Dominos Sandsack ein, sammle den Mundschutz ein und träufle in der Garage etwas Füllmasse aus dem Automaten darüber. Dann beiße man kräftig hinein. Guten Appetit!

DER VERSTEINERTE WALD

Was weckt Glottis auf?

Allein sein Herz. Statten Sie dem Spinnennetz einen Besuch ab, werfen Sie (zum Zwecke der Stabilität) einen zusätzlichen Knochen ins Gewebe und katapultieren Sie das Organ mit Hilfe Ihrer Sense zurück zum Besitzer.

In welche Richtung geht es nach Rubacava?

Rammen Sie den magischen Wegweiser irgendwo auf der nördlichen Lichtung in den Morast. Sein Pfeil zeigt nicht auf einen der Gänge, sondern auf einen Punkt im Boden. Stellen Sie das Schild exakt dort auf, so öffnet sich eine versteckte Zufahrt.

Was hilft gegen die Dämonenbiber?

Ausreichend mit Knochen versorgt, wandern Sie links der Brücke den Pfad hinab. Legt sich der erste Biber auf die Lauer, wird ein Knochen als Köder Richtung Fluß befördert. Halten Sie den Feuerlöscher parat, warten Sie auf das Gebrüll des Bibers und sprühen Sie just in diesem Moment los! Wiederholen Sie diese Aktion zweimal.

Wie komme über die Steinwege weiter?

Östlich von Ihrem Startpunkt im Wald ist eine Baumpumpe stationiert, deren Einzelteile optimal als Stoßdämpfer geeignet wären.

Was bringt die Baumpumpe zum Kollaps?

Die Sauger auf beiden Seiten des Baumes müssen jeweils synchron arbeiten. Heben Sie dazu die bereitstehende Schubkarre an und klemmen Sie mit deren Gewicht die Energiezufuhr zum zweiten Pumpenteil von rechts ab. Erst im richtigen Augenblick nehmen Sie den Druck wieder weg. Je nach Bedarf agieren Sie mit den Saugern linker Hand genauso. Anschließend schalten Sie den Stabilisator aus, warten, bis Glottis in der Baumkrone hängt, und setzen das Karussell wieder in Bewegung.

Wie öffnet man das Höllentor?

Durch die Zufahrt im Boden gelangen Sie in einen Vorraum, der mit einem rostigen Schild versehen ist. An diesem wiederum hängt ein noch rostigerer Schlüssel.

RUBACAVA

Wo ist Meche?

Nicht in Reichweite. Dafür können Sie Putzmann Celso im Bistro Ihre freimütige Hilfe anbieten. Er ist gleichfalls auf der Suche nach einer Frau und überreicht Ihnen das passende Fahndungsfoto.

Wie komme ich an Arbeit?

Gehen Sie im dichten Nebel auf Stadtbesichtigung, sprechen Sie mit dem Kapitän und zeigen Sie ihm das Foto. Er vertraut Ihnen ein Hafenbuch an, mit dessen Hilfe Sie Celso von der Abreise seiner Frau überzeugen können. Unversehens ist der Putzjob wieder frei.

JAHR 2

RUBACAVA

Woher bekomme ich einen Gewerkschafts-Ausweis?

Sprechen Sie diesen Punkt bei Cowchilla Charlie im Kasino an. Als Gegenleistung müssen Sie ihm einen Koffer besorgen, der im Katzenstadion bzw. im Keller der dortigen VIP-Lounge versteckt sein soll.

Wie gelange ich in den Keller?

Der Fahrstuhl nach unten (in der Küche) wird von einem Dämonen bewacht. Um an diesem vorbeizukommen, müssen Sie sich in einem leeren Weinfaß verstecken.

Wie kann ich das Weinfaß leeren?

Prahlen Sie vor Glottis mit Ihrer VIP-Karte. Leider hat der Dicke ein Alkohol- und Wettproblem, stürmt los und hält die gesamte Belegschaft des Clubs fortan auf Trab. Öffnen Sie die Speisekammer, bis der Kellner darin verschwunden ist, und schließen Sie die Türen wieder. Wenn Sie nun Ihre Sense als Riegel verwenden, bleibt der Weinnachschub für Glottis plötzlich aus...

Wie komme ich in das Faß hinein?

Verlassen Sie die Lounge in Richtung Publikumstribüne und wenden Sie sich nach rechts zum größten Katzenklo der Welt. Der handliche Dosenöffner dort scheint wie gemacht für Weinfässer.



Manny kämpft mit harten Bandagen: Um einem Matrosen den Job wegzuschnappen, läßt er diesen kurzerhand für tot erklären.

Wo ist der Safe?

In einem Geheimgang zwischen den Ebenen. Manövrieren Sie den Gabelstapler in den Aufzug und wenden Sie so, daß die Gabel direkt zum Ausgang zeigt. Während die Gondel dann nach oben rast, steuern Sie das Gefährt ständig gegen die vorübergleitende Wand. Nach der Kollision steigen Sie ab, um die blockierende Gabel hochfahren zu lassen: Das Tor öffnet sich.

Wo treibt sich Naranja herum?

Schmettern Sie diese Frage in das Mikrofon der Bar namens „Blue Casket".

Wie kann ich Naranja schachmatt setzen?

Schütten Sie ihm ein Mittelchen in seinen Schnaps. Der geeignete Stoff dazu findet sich im Spülwasser der „Blue Casket"-Küche, eine Pipette für den Transport liegt in derselben Örtlichkeit der VIP-Lounge bereit.

Wie kann ich Naranja von mir ablenken?

Öffnen Sie Totos Kühlschrank und halten Sie ihn offen, indem Sie die Schubladen des Gefrierfachs herausziehen. Die Überlastung des Stromaggregats hat Folgen!

Wie komme ich endgültig an Naranjas Job?

Sobald er auf Totos Pritsche liegt, können Sie ihm seine Erkennungsmarke vom Hals nehmen. Warten Sie dann im Leichenschauhaus einen passenden Moment ab, in dem Doktor Membrillo sich auf eine der beiden Leichen konzentriert, und plazieren Sie die Marke rasch auf dem anderen Körper.

Warum findet Membrillo die Marke nicht?

Er bräuchte einen Metalldetektor, wie ihn die Sicherheitsdame des Zeppelins besitzt.

Wie komme ich an den Detektor?

Trinken Sie von dem Weinbrand aus Ihrer Bar. Dieser ist mit Goldstaub versetzt und läßt das Warnsystem des Flughafens Alarm schlagen. Während der Leibesvisitation sprechen Sie über nichts anderes als den Detektor, bis die erboste Lady das Teil aus dem Fenster wirft.

Wie finde ich den Detektor im Katzenklo?
Zücken Sie Ihre Sense und folgen Sie geduldig dem erklingenden Piepton.

Woher bekomme ich Seebienen-Werkzeug?
Holen Sie Salvadors Rebellenbriefe aus Ihrem Privatzimmer, wedeln Sie damit vor den Sozialisten im „Blue Casket" herum und nehmen Sie als Belohnung für Ihre brüderlichen Taten das rote Buch mit dem Titel „Revoltieren leicht gemacht" vom Tisch. Mit dessen Hilfe können die Bienen ihre Streikforderungen artikulieren.

Wie komme ich an einen Anwalt?
Nick Virago ist zunächst im hinteren Teil des „Blue Casket" anzutreffen, später in der VIP-Lounge der Katzenrennbahn. Versuchen Sie, ihn zu erpressen.

Wie kann ich Nick effektiver drohen?
Stibitzen Sie sein Zigaretten-Etui vom Tisch. Der Schlüssel darin hat eine besondere Bedeutung.

Wie gelange ich an den Schlüssel?
Besuchen Sie Carla am Zeppelin und teilen Sie ihr mit, Sie hätten das Etui unter dem Tisch gefunden. Sie wird es für eine Bombe halten und in der Detonationskammer zerstören.

Wo paßt der Schlüssel?
Am Leuchtturm jenseits der Werft. Vergessen Sie im Folgenden nicht, die Karte einzustecken.

Was nützt mir die Karte?
In der Garderobe Ihres eigenen Clubs hängt ein dazu passender Mantel. Durchsuchen Sie ihn!

Was fange ich mit dem Zettel an?
Bringen Sie ihn zu Tätowierer Toto. Im Austausch erhalten Sie ein Zielfoto von der Katzenrennbahn.

Was passiert mit dem Rennfoto?
Auf dem Foto ist eine Renn-Nmmer zu erkennen: Sechs. Treten Sie vor den Schaukasten im Stadion, um die Widmung zu lesen. Demnach stürzte in der zweiten Rennwoche ein Luftschiff über der Bahn ab. Erstellen Sie mit diesen Informationen einen Wettschein und geben Sie ihn beim Buchmacher links der Treppe ab. Welcher Wochentag der richtige ist, ergibt sich durch Proben.

Wie kriege ich Glottis aus der Stadt?
Schauen Sie in Max' Büro im hinteren Teil der VIP-Lounge vorbei. Der Pate spricht: Glottis darf spielen, bis er nicht mehr kreditwürdig ist. Das „Café Calavera" dient als Sicherheit.

Wie kann ich das Café zugrunde richten?
Unter der Schreibtischplatte in Ihren Gemächern ist ein Kontrollfeld verborgen, mit dem Sie das Roulette manipulieren können. Drücken Sie die Betrugstaste erst, wenn das rechte Licht aufleuchtet: Polizeichef Bogen verliert...

JAHR 3

DAS MEER

Wie entkomme ich aus dem Maschinenraum?
Steuern Sie das Schiff nach links. Anschließend heißt es: den rechten Anker lichten, an der neuen Stelle werfen und gleich wieder hochziehen. Beide Anker sind verknotet. Haken Sie das Knäuel per Sense am Bullauge fest, bevor Sie versuchen, den linken Anker wieder einzuziehen. Ein Riß im Rumpf ist die Folge. Stellen Sie abschließend den Antrieb auf volle Kraft zurück...

Woher kriege ich ein Licht?
Um Ihre beleuchtete Oase zieht der kleine Chepito eifrig seine Kreise. Sprechen Sie ihn an. Dann packen Sie seine Laterne und ziehen den ganzen Kerl zu Glottis hinüber.

Wie werde ich den Kraken los?
Gehen Sie nach Norden und einmal um den bewachsenen Felsbrocken herum.

DER RAND DER WELT

Wo finde ich eine Waffe?
Chepito hat gute Beziehungen und liebt Seidenstrümpfe. Eben solche trägt Eva... bis Sie ihr mit einer Drehung des Aschenbechers eine Laufmasche verpassen. Holen Sie das edle Textil aus dem Mülleimer.

Wie kann ich der Panzertür zu Leibe rücken?
Erzählen Sie den Kindern im Käfig, daß Sie ihnen gerne helfen würden, wenn Sie nur das passende Werkzeug hätten — woraufhin prompt ein Hammer geflogen kommt. Dieser kann bei Chepito gegen etwas Größeres eingetauscht werden.

Wie muß das freigelegte Zahlenschloß justiert sein?
Drehen Sie das Ziffernrad so lange in die gleiche Richtung, bis der oberste Block mit seiner flachen Seite auf den Türspalt zeigt. Dann kehren Sie die Drehrichtung um, bis der zweite Block von oben parallel steht, und abwechselnd immer so weiter. Wenn alle Blöcke ausgerichtet sind, fixieren Sie die Einstellung mit der Sense und öffnen die Tür.

Wo ist Meche?
In einem versteckten Raum. Schließen Sie die Panzertür und überbrücken Sie den elektrischen Kontakt wiederum mit der Sense.

Wie entkommen wir aus dem Safe?
Aktivieren Sie die Sprinkleranlage, indem Sie Ihre Sense dagegen hauen. Stellen Sie die Wasserzufuhr ab und beobachten Sie, wo die Flüssigkeit versickert: Unter einer der Bodenplatten befindet sich ein Gully, den Sie mit der Axt aus dem Nachbarraum freilegen können.

Wo finde ich ein Boot?
Fahren Sie im Kran zur Westseite der Insel zurück, steigen Sie auf das Förderband und lassen Sie sich unter der Wasseroberfläche bis zum Abgrund chauffieren: ein Anker, ein Schiff!

Wie kriege ich das Schiff wieder flott?
An der Ostseite des Eilands lassen Sie das Kranseil auf den Sandboden ab und trennen den rostigen Greifer per Preßlufthammer vom Rest. Anschließend muß die erleichterte Kette auf dem westlichen Förderband zu liegen kommen. Erst führt das Band zum Meeresboden, dann stellen Sie es per Hebel um — und gleich wieder zurück: Die Bergung kann anlaufen.



Was schützt mein Schiff vor Korallenriffen?
Die stählernen Zahnwalzen in der östlichen Anlage. Sobald die Krankette zwischen diese beiden Zylinder gerät, springen sie aus ihren Halterungen.

Wie kann ich Domino besiegen?
Setzen Sie die Sense nicht gegen ihn ein, sondern gegen das Glubschauge seines geliebten Kraken.

JAHR 4

GEBIRGE BEI PUERTO ZAPATO

Wie kann ich Glottis retten?
Sprechen Sie mit ihm. Er muß einen Entwurf an die Wand zeichnen, nach dem die Helfer ihre Gondel zur Rakete aufrüsten können.

Wo finde ich den speziellen Treibstoff?
Öffnen Sie Brunos Sarg am Fuß der Pyramide und nehmen Sie eine Tasse, gefüllt mit Verpackungsschaum, in Empfang. Hängen Sie den Becher am entsprechenden Ständer in der Küche auf. Dann nehmen Sie einen Lappen aus der Schublade, tränken ihn im Vorraum mit Öl und packen ihn in den Toaster…

RUBACAVA

Wie komme ich an das Auto heran?
Berichten Sie Velasco von der Reise und stecken Sie die Flasche mit dem Schiffsmodell ein. Alsdann füllen Sie im „Blue Casket" eine gute Portion Alkohol ab, die Sie an Glottis weiterreichen. Im folgenden genügt eine kleine Anspielung, um…

Wie kann ich die „Gelatine" zum Erstarren bringen?
Stibitzen Sie aus Totos Medizinschrank eine kleine Falsche mit flüssigem Stickstoff. Zwei Tropfen davon reichen aus.

EL MARROW

Wie komme ich an eine Verkleidung?
Nehmen Sie an der Theaterbühne den Kaffee auf, klettern Sie über die Leiter empor zu den Scheinwerfern und gießen Sie das heiße Getränk von oben auf die beiden Schauspieler. Betreten Sie anschließend die Garderobe.

Woher kriege ich eine Waffe?
Im Mülleimer der ZVS findet sich das Foto eines ertappten Agenten. Geben Sie dieses zusammen mit dem Drohbrief von Hector an die Brieftaube weiter.

Wie finde ich den Waffenhändler wieder?
Bei seiner Flucht durch das Kanalsystem hat er eine Spur aus Dünger hinterlassen.

Wie kann ich den Dünger sprießen lassen?
Trennen Sie in der Zentrale den Handknochen vom „blumigen" Rumpf ab, schleppen Sie ihn die Leiter an der Bühne hinauf und stopfen Sie ihn in das manuelle Mahlwerk der Schneemaschine. Die Mühle läßt sich einpacken. Hierauf entreißen Sie Glottis die Fernbedienung für den Wagen, lassen das Gefährt in die Höhe steigen und bedecken die grünen Kompostreste darunter mit Knochenmehl.

Wie komme ich an dem Krokodil vorbei?
Drängen Sie das Reptil per Auto so weit wie möglich zurück, fahren Sie die Stoßdämpfer aus und springen Sie auf das seitliche Gerüst.

Das Krokodil verfolgt mich…
Halten Sie die Fernbedienung des Wagens parat. Sobald sich das Vieh zu ihnen umwendet, senken Sie das Auto ab: der Lederschwanz wird eingeklemmt.

Wie kann ich den Gärtner beruhigen?
Er scheint einen Kundenspleen zu haben und erzählt andauernd von der Eingangsklingel. Also zücken Sie Ihre Sense, um das Klebeband von der Glocke zu entfernen, verlassen den Laden kurz und kehren als Kunde wieder.

Wie kriege ich Charlie von dem Automaten weg?
Er will unbedingt gewinnen. Sprechen Sie Ihren Mitrebellen auf dem Einrad an. Dieser kann jeden Automaten knacken. Stülpen Sie darum das weiße Tuch über Charlies Kopf und beordern Sie den Einradler an die freigewordene Stelle.

Wie lauten die Antworten im Dämonenquiz?
Kurz nach jeder Fragestellung ist ein im Hintergrund ein leiser Klingelton zu hören, der auf eine neue Zahl an der Anzeigetafel hinweist. Geben Sie jeweils diese neue Zahl zur Antwort.

Wie komme ich an eine Audienz bei Hector?
Quasseln Sie das Ehepaar Celso mit Ihren Problemen zu…

Wie komme ich an den Koffer?
Die Reklamefigur ist an einem instabilen Pfeiler befestigt. Schütten Sie etwas Dünger in den Haarriß im Stein und säen Sie das restliche Knochenpulver aus.

HECTORS GEWÄCHSHAUS

Wie kann ich mich vor dem Tod bewahren?
Träufeln Sie Stickstoff auf die „sprießende" Wunde.

Wo finde ich eine neue Waffe?
Von der Rückbank seines Autos aus erteilt Salvador diesbezüglich nützliche Ratschläge.

Wo finde ich den Autoschlüssel?
Öffnen Sie den Koffer. Eine der goldenen Fahrkarten wird von Salvadors Kopf angezogen. Gleiches muß beim Rest des Körpers geschehen. Nehmen Sie deshalb das Ticket mit auf die Wiese hinter dem Gewächshaus und folgen Sie seinem Zucken, bis die Leiche entdeckt ist.

Wie kann ich Hector besiegen?
Feuern Sie einfach Ihre Munition auf das Wassersilo ab.

Daniel Ch. Kreiss ■
Kreiss@compuserve.com

Komplettlösung

Anno 1602

Neue Inseln – Neue Abenteuer

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen bereits allgemeine Tips zu Anno 1602 gegeben. Diesen Monat schieben wir noch kräftig Material nach. Alle 20 Missionen wurden von uns nach Rohstoffen abgesucht und auf Tücken und Fallen untersucht.

Die neuen Missionen haben es wirklich in sich. Sunflowers hat den Schwierigkeitsgrad kräftig hochgeschraubt und außerdem noch neue interessante Missionsziele eingebaut. Wenn Sie grüne Inseln schon im Schlaf besiedeln können, werden Sie mit der Add-On-CD vor ganz neue Herausforderungen gestellt. Wichtig für alle alten *Anno*-Veteranen ist, daß sich das Verhalten der Computergegner geändert hat. Sie haben es jetzt häufig mit sehr aggressiven Konkurrenten zu tun, die ohne Rücksicht auf Verluste ihre Ziele verfolgen und Ihnen das Leben schwer machen. Militärische Auseinandersetzungen spielen in den neuen Missionen einer sehr viel größere Rolle als bisher.

Verteidigungs-Tip:
Computergegner greifen grundsätzlich zuerst Ihr Kontor an. Sichern Sie es deshalb besonders gut. Mit einigen Wachtürmen können Sie so oft eine Invasion vermeiden.



Neuerdings können Ihre Siedlungen von verherenden Vulkanausbrüchen heimgesucht werden. Seien Sie gewarnt und schützen Sie die gefährdeten Gebäude mit Feuerwehren. Ein weitere Nachteil von Vulkanausbrüchen ist, daß alle Bodenschätze des Berges beim ersten Ausbruch unwiederbringlich verloren gehen.

AUFSTIEGSKRITERIEN FÜR DIE BEVÖLKERUNG

Hier können Sie schnell nachschauen, was Ihr Volk benötigt, um die nächsthöhere Zivilisationsstufe zu erreichen. Die nachgefragten Bedarfsgüter aus der vorangegangenen Stufe werden weiterhin nachgefragt, aufgelistet sind die neuen Bedürfnisse. Die Spalte „Bewohner" gibt die Anzahl der Personen pro Haus (!) in der neuen Stufe an. Die Materialkosten beziehen sich auf die Aufwertung eines Gebäudes. Aus der Tabelle wird auch sehr schnell ersichtlich, daß man zu Anfang nicht zuviele Häuser bauen sollte. Beispielsweise werden in 40 Pionier-Häusern später 1.600 Aristokraten Platz finden. Bauen Sie lieber ein paar Wohnhäuser weniger. Ganz zu Anfang reichen 20 Häuser, damit Sie beim Aufstieg zu Siedlern 120 Bewohner erreichen. Dies ist die magische Grenze für den Bau von der Erzmine (siehe „Bevölkerungsmeilensteine" auf der nächsten Seite). Viele Probleme entstehen dadurch, daß die Siedlung zu schnell anwächst und dann wichtige Güter fehlen. Sorgen Sie deshalb immer zuerst für die Versorgung mit den Bedarfsgütern und Nahrung und bauen Sie dann die gewünschten sozialen Einrichtungen.

Von	zu	BEWOHNER	Soziale Einrichtungen	Nachgefragte Bedarfsgüter	Materialkosten		
Pioniere	Siedler	6	Kapelle, Marktplatz	Tuch	1	3	0
Siedler	Bürger	15	Wirtshaus, Schule	Alkohol, Tabak Gewürze	2	2	6
Bürger	Kaufleute	25	Badehaus, Kirche	Kakao	3	3	9
Kaufleute	Aristokraten	40	Theater, Hochschule	Schmuck, Kleidung	3	3	12

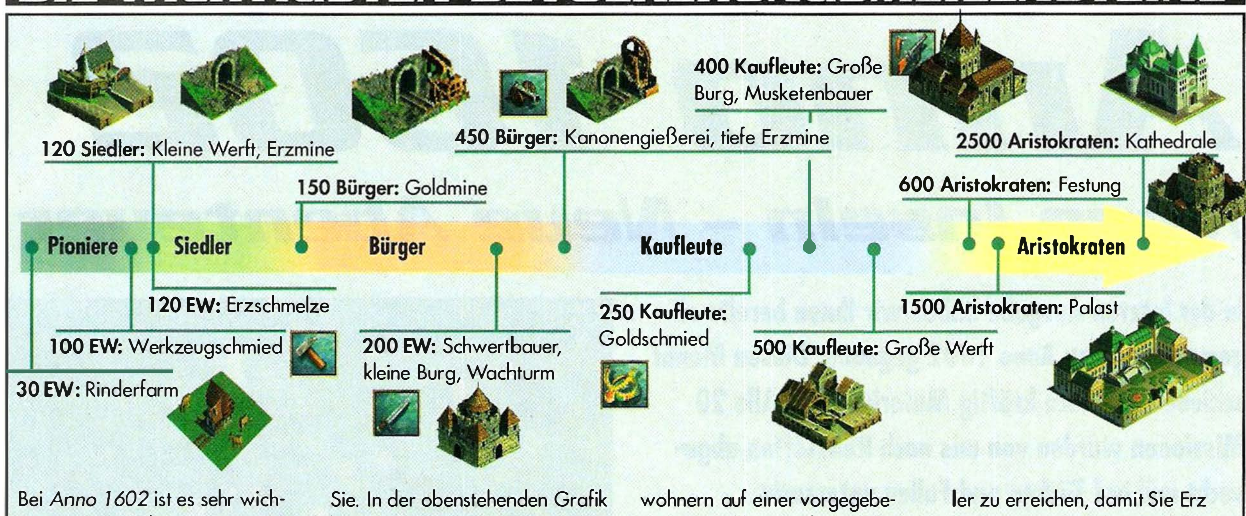
Spitzen-Steuersätze:

Mit Steuern läßt sich gutes Geld verdienen. In der folgenden Tabelle sehen Sie, wie viel Sie Ihren Einwohnern abverlangen können. Diese Werte gelten nur, wenn der rote Bedarfsbalken voll ausgefüllt ist und Ihr Volk nicht hungert. Besonders in den ersten Stufen können Sie so ordentlich absahnen.

Pioniere:	48%
Siedler:	45%
Bürger:	36%
Kaufleute:	35%
Aristokraten:	34%

Wenn Sie eine Kathedrale und einen Palast errichtet haben, sind Ihre Aristokraten so glücklich, daß sie sogar 40% und mehr an den Fiskus löhnen.

DIE WICHTIGSTEN BEVÖLKERUNGSMEILENSTEINE



Bei *Anno 1602* ist es sehr wichtig zu wissen, ab wann man Zugang zu bestimmten Gebäuden hat. Zu Anfang können Sie nur sehr grundlegende Gebäude errichten. Je weiter Ihr Volk aufsteigt, bzw. anwächst, desto mehr Bau-Optionen bekommen Sie. In der obenstehenden Grafik können Sie genau ablesen, wann Sie zum Beispiel eine kleine Burg bauen können (200 Einwohner). Für die Freischaltung der Einrichtungen gibt es zwei Kriterien: Gesamtbevölkerungszahl oder eine bestimmte Anzahl von Einwohnern auf einer vorgegebenen Entwicklungsstufe. Mit diesem Wissen im Hinterkopf können Sie Ihre Siedlungen viel besser planen. Schon ab 30 Einwohnern können Sie Rinder züchten und so auf Jäger verzichten. Danach sind 120 Siedler zu erreichen, damit Sie Erz abbauen und zu dringend benötigten Werkzeugen verarbeiten können. Das nächste Ziel sind dann 450 Bürger, um endlich eigene Kanonen für Ihre Schiffe, Wachtürme und die Armee herstellen zu können.



Neues Gebäude: Wassermühlen erfüllen die gleiche Funktion wie die normalen Windmühlen, sparen aber Platz.

DIE NEUEN KAMPAGNEN

Wir haben für Sie alle 20 Szenarien der sechs neuen Kampagnen unter die Lupe genommen. Für fast jedes Szenario finden Sie eine Tabelle, aus der Sie die Verteilung der Rohstoffe auf die einzelnen Inseln ablesen können. In einigen Szenarien werden die Inseln zufällig generiert, eine tabellarische Aufzählung der Rohstoffe ist dann nicht möglich. Wir geben Ihnen auch zu solchen Szenarien Lösungstips.

DIE TABELLE

In den Tabellen finden Sie in der obersten Zeile die verschiedenen Rohstoffe. Darunter befinden sich Zahlen, die die jeweiligen Inseln markieren. Jetzt können Sie anhand der grünen (100%/großes Vorkommen) und der gelben Markierungen (50%/kleines Vorkommen) feststellen, welcher Rohstoff wo wächst. Dank dieser Tabelle sparen Sie sich das ewige Herumfahren und Erkunden der Inseln. Sie können mit einem Blick herausfinden, wo Sie Tabak anpflanzen können oder welche Rohstoffe auf der Insel X gut gedeihen. Außerdem haben wir noch einen Lösungsansatz für die jeweilige Mission beigefügt, um die Besonderheiten der Aufgabenstellung kurz zu umreißen. Zahlen in Klammern hinter dem Punkt Piraten (z. B. Piraten: Ja (7, 9)) zeigen die Inseln, auf denen sich die Freibeuter häuslich niedergelassen haben.

▼ AUF ZU NEUEN UFERN

AUF HALBEM WEGE

Gegner: 1
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein

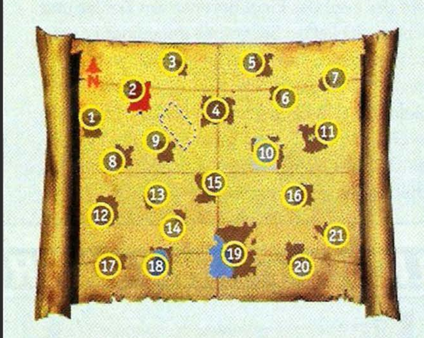


Sie haben zu Beginn ein überlegenes Schiff. Versenken Sie sofort das gegnerische Schiff und sorgen Sie dann dafür, daß Ihr Widersacher keine neuen Schiffe baut. Sie können dann ganz in Ruhe vor sich hin siedeln, bis Landtruppen verfügbar werden.

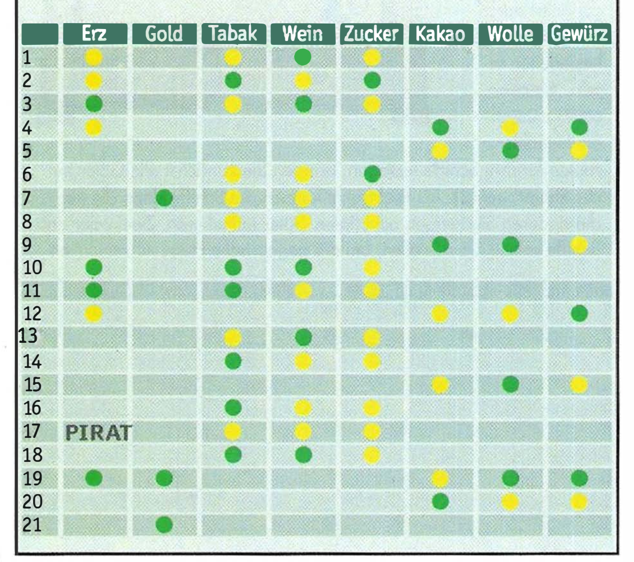
	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			gelb	gelb	grün			
2			grün	gelb	gelb			
3			grün	gelb	gelb			
4			gelb	gelb	gelb			
5	gelb							
6			gelb	grün	gelb			
7						gelb	grün	gelb
8	grün		grün	grün	gelb			
9	gelb							
10						gelb	gelb	grün
11						grün	gelb	gelb
12	grün	grün				grün	grün	grün
13						gelb	grün	gelb
14	gelb							

DER SCHEIN TRÜGT

Gegner: 1, ein Verbündeter
Piraten: Ja (17)
Eingeborene: Ja
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich



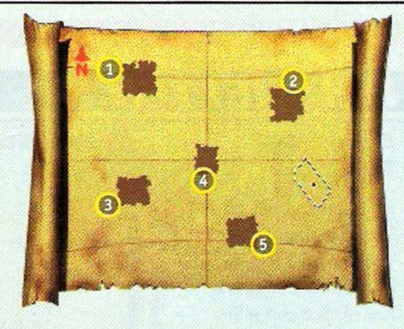
Mit zwei Steinmetzen, Schulhaus und ein paar neuen Häusern haben Sie in Ihrer anfänglichen Stadt im Handumdrehen 450 Bürger (30 Häuser!) und können Kanonen gießen. Mit drei oder vier kleinen Kriegsschiffen können Sie dann die Flotte des blauen Gegners besiegen. Tip: Errichten Sie ein Kontor auf Insel 19 in Reichweite der Goldader. Um Ihren Feldzug gegen den blauen Spieler zu beschleunigen, sollten Sie hier eine Werft, Baumwollplantagen und Holzfäller errichten. So können Sie Ihre Schiffe direkt an der Front reparieren.



	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1	gelb		gelb	grün	gelb			
2	gelb		grün	gelb	grün			
3	grün		gelb	grün	gelb			
4	gelb					grün	gelb	grün
5						gelb	grün	gelb
6			gelb	gelb	grün			
7		grün	gelb	gelb	gelb			
8			gelb	gelb	gelb			
9						grün	grün	gelb
10	grün		grün	grün	gelb			
11	grün		grün	gelb	gelb			
12	gelb					gelb	gelb	grün
13			gelb	grün	gelb			
14			grün	gelb	gelb			
15						gelb	grün	gelb
16			grün	gelb	gelb			
17	PIRAT		gelb	gelb	gelb			
18			grün	grün	gelb			
19	grün	grün				gelb	grün	grün
20						grün	gelb	gelb
21		grün						

JEDEM SEIN EILAND

Gegner: 0
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein
Spezial: Keine Freien Händler



Fangen Sie mit einer Stadt auf der mittleren Insel an. Sie müssen mit Ihren anfänglichen Ressourcen 120 Siedler, ein Erzbergwerk und eine Werkzeugproduktion aufbauen. Wenn Sie für genügend Geld und Ressourcen sorgen, können Sie die beiden anderen Städte sehr schnell aufbauen. Beachten Sie, daß 500 Aristokraten nur 13 Wohnhäuser benötigen!

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			gelb	grün	gelb			
2			grün	gelb	gelb			
3						gelb	gelb	grün
4	grün	grün				gelb	gelb	gelb
5						grün	grün	gelb

HARTE ZEITEN

Gegner: 1 **Eingeborene:** Nein
Piraten: Ja

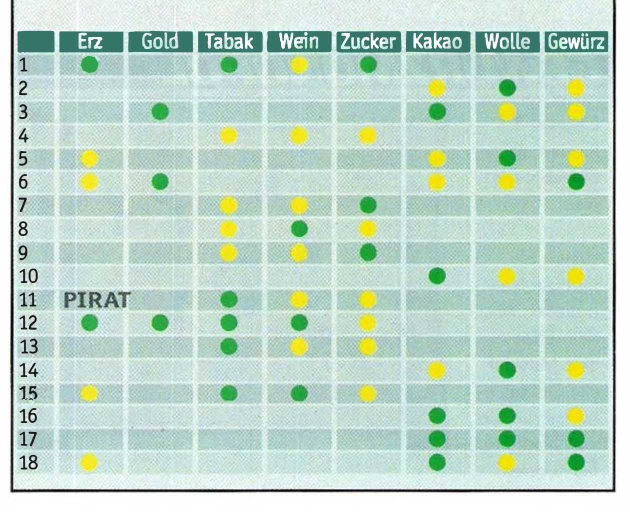
Es gibt nur eine Insel und Ihr Gegner hat sich schon mächtig darauf breitgemacht. Sie müssen sehr vorsichtig taktieren, damit Ihr Geld reicht. Bis Sie 120 Siedler haben, müssen Sie Werkzeug importieren. Danach sollten Sie nur noch Erz importieren. Sparen Sie bei positiver Bilanz einige tausend Goldstücke an. Ab 450 Bürger können Sie die Kanonengießerei errichten und Kanonen produzieren. Rüsten Sie 3 bis 4 kleine Kriegsschiffe mit Kanonen aus und versenken Sie immer wieder die gegnerischen Schiffe. So schwächen Sie den Feind. Säubern Sie das gegnerische Kontor von Türmen. Dann haben Sie so gut wie gewonnen!

TRAUE NUR DIR SELBST

VERBLENDUNG

Gegner: 2
Piraten: Ja (11)
Eingeborene: Ja (17)
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich

Auf Ihren beiden anfänglichen Inseln sollten Sie schleunigst für Werkzeuge und Ziegel sorgen. Bringen Sie Ihr Volk auf die Stufe Bürger, um Kanonen herstellen zu können. Tip: Sichern Sie sich das Goldvorkommen auf der Insel des Gegners auf Insel 12, indem Sie ein Kontor in Reichweite des Berges errichten.



	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1	grün		grün	gelb	grün			
2						gelb	grün	gelb
3		grün				grün	gelb	gelb
4			gelb	gelb	gelb			
5	gelb					gelb	grün	gelb
6	gelb	grün				gelb	gelb	grün
7			gelb	gelb	grün			
8			gelb	grün	gelb			
9			gelb	gelb	grün			
10						grün	gelb	gelb
11	PIRAT		grün	gelb	gelb			
12	grün	grün	grün	grün	gelb			
13			grün	gelb	gelb			
14						gelb	grün	gelb
15	gelb		grün	grün	gelb			
16						grün	grün	gelb
17						grün	grün	grün
18	gelb					grün	gelb	grün

SELBSTÜBERWINDUNG

Gegner: 2 **Eingeborene:** Ja
Piraten: Ja **Spezial:** Zufallsinseln

Ihr Siedlungsgebiet im Nordwesten der Karte besteht ausschließlich aus Nord-Inseln (Tabak, Wein, Zucker). Siedeln Sie zuerst auf der großen Insel des gelben Gegners im Nordosten, und zwar in Reichweite der Goldader. Sichern Sie diese Position mit einem Marktplatz. So beschränken Sie den gelben Gegner und haben später Zugang zu einer Goldmine. Der Gegner ist über Ihre Siedlung überhaupt nicht erfreut und erklärt Ihnen den Krieg! Meiden Sie Gefechte und ziehen Sie sich schnell nach Nordwesten zurück, um dort Ihre Siedlung aufzubauen.

DER DIEB

Gegner: 3
Piraten: Ja (4)
Eingeborene: Nein



Gegen den weißen und den gelben Spieler haben Sie zunächst keine Chance! Erobern Sie die Inseln des blauen Widersachers. Während Sie mit drei Schiffen den Angriff starten, sollten Sie Ihr leeres Schiff zu den Piraten auf Insel 4 schicken, um Schutzgeld zu zahlen. Greifen Sie zuerst Insel 10 an. Dort wird der Gegner eine Werft errichten, die Sie kurzerhand erobern (nicht zerstören!). Wenn Sie sich auf dem Inselgürtel in der Mitte eingenistet haben, können Sie es mit den anderen Gegnern aufnehmen.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			?	?	?	?	?	?
2			grün	gelb	gelb			
3		grün	grün	grün	gelb			
4	PIRAT		gelb	grün	gelb			
5			gelb	gelb	gelb			
6	gelb		gelb	gelb	gelb			
7	grün		gelb	grün	gelb			
8	gelb					gelb	grün	grün
9						grün	grün	gelb
10						gelb	gelb	gelb
11			gelb	gelb	grün			
12						grün	gelb	gelb
13						gelb	grün	grün
14						gelb	grün	grün
15						gelb	gelb	gelb

DER MAGNAT

GEWÜRZMONOPOL

Gegner: 1
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein



Lassen Sie sich auf Insel 3 nieder. Mit dem Erlös aus dem Verkauf des Goldes finanzieren Sie Ihre Siedlung. Sie können alle Bedarfsgüter vom Gegner einkaufen und Ihre Siedlung langsam ausbauen oder selbst für die nötigen Güter Sorge tragen. Sichern Sie sich frühzeitig Insel 7. Um das Gewürzmonopol zu erreichen, müssen Sie Insel 9 gewaltsam in Ihren Besitz bringen.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1	grün	grün	gelb	gelb	gelb			
2			grün	gelb	gelb			
3						gelb	gelb	gelb
4			gelb	gelb	gelb			
5			gelb	gelb	grün			
6	grün	grün	grün	grün	grün			
7						gelb	gelb	grün
8						gelb	grün	gelb
9						grün	grün	grün
10						grün	gelb	gelb

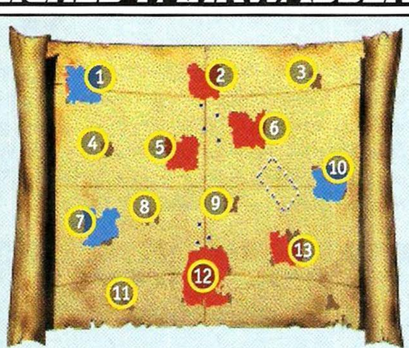
GOLDRAUSCH

Gegner: 3 **Eingeborene:** Ja
Piraten: Ja **Spezial:** Zufallsinseln

Um die Vorgabe von 50 Tonnen Schmuck erfüllen zu können, müssen Sie unten links auf der Insel der Eingeborenen ein Kontor und eine Markthalle errichten. Schließen Sie vorher unbedingt Frieden mit dem weißen Konkurrenten. Danach lassen Sie sich im Nordosten nieder und bauen Ihre Siedlung aus. Sie müssen per Landhandel 25 Tonnen Gold von den Eingeborenen kaufen. Um das Gold zu Schmuck verarbeiten zu können, müssen Sie die Stufe „Kaufleute" erreichen. Tip: Die Konkurrenten werden die Eingeborenen angreifen! Beschützen Sie diese unbedingt!

GEFÄHRLICHES FAHRWASSER

Gegner: 1
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein



Diese Mission überwältigt zunächst durch die großflächig besiedelten Inseln. Als allererstes müssen Sie Handelsrouten für Ihre Schiffe festlegen. Bringen Sie zunächst alle Güter zu der Hauptinsel (2). Als Rückfracht können die Schiffe dann die für die anderen Siedlungen benötigten Güter mitnehmen. Zwei oder drei Schiffe sollten Sie abstellen, um die gegnerische Flotte zu versenken.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1	grün		grün	grün	gelb			
2	grün	grün	gelb	grün	gelb			
3			gelb	gelb	gelb			
4			gelb	gelb	gelb			
5			gelb	gelb	gelb			
6			grün	grün	gelb			
7	grün					grün	grün	grün
8						gelb	gelb	gelb
9						?	?	?
10	grün		grün	grün	gelb			
11						gelb	gelb	gelb
12						gelb	grün	grün
13	grün	grün				grün	gelb	gelb

PIRATA

DER RETTER

Gegner: 3 **Eingeborene:** Ja
Piraten: Ja **Spezial:** Zufallsinseln

Insgesamt gibt es 13 Eingeborenen-Dörfer, von denen jedoch nur 7 fest verteilt sind (siehe Karte). Speichern Sie zu Beginn des Szenarios ab und erkunden Sie die ganze Karte. Sie sollten ein Auge auf die Konkurrenten haben, während Sie Ihre Siedlung aufbauen. Suchen Sie sich sechs Dörfer aus, die Sie beschützen wollen. Am besten errichten Sie neben den Eingeborenen eigene Kontore. Tip: Meiden Sie Dörfer an Vulkanen. Wenn dieser ausbricht, kann die Siedlung zerstört werden!



DIE RACHE

Gegner: 3
Piraten: Ja (6, 7, 8, 10)
Eingeborene: Ja
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich

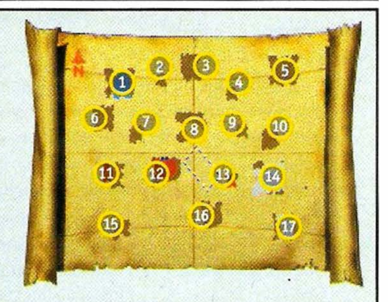


Auf Insel 12 hat der weiße Konkurrent seine Waffenproduktion. Diese sollten Sie in einem schnellen Schlag vernichten und sich gleich wieder zurückziehen. Widmen Sie sich dann dem blauen Gegner: Dieser verfügt nur über 2 kleine Schiffe und ist leicht zu besiegen. Lassen Sie sich auf den Inseln 1, 3 und 5 nieder. Als nächstes sollten Sie den gelben Gegner vernichten. Sorgen Sie zwischendurch immer wieder dafür, daß der weiße Konkurrent nicht zu mächtig wird.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			● grün	● gelb	● gelb			
2	?	?	?	?	?			
3			● gelb	● grün	● gelb			
4	?	?	?	?	?			
5			● gelb	● gelb	● gelb			
6	PIRAT					● gelb	● gelb	● gelb
7	PIRAT		● gelb	● gelb	● gelb			
8	PIRAT		● gelb	● gelb	● gelb			
9	?	?	?	?	?			
10	PIRAT					● gelb	● gelb	● gelb
11			● gelb	● gelb	● gelb			
12	● grün					● grün	● grün	● grün
13						?	?	?
14	● gelb		● grün	● gelb	● grün			
15	● grün	● grün				● grün	● grün	● grün
16			● grün	● gelb	● grün			
17			● gelb	● gelb	● gelb			

DIE SUCHE NACH FRIEDEN

Gegner: 3
Piraten: Ja (9, 16)
Eingeborene: Ja
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich



Greifen Sie den weißen Gegner sofort an und schwächen Sie ihn immer wieder. Die gegnerische Flotte ist sehr schwach. Auf der anfänglichen Insel können Sie eine Stadt mit Bürgern errichten. Starten Sie dann immer wieder Angriffe gegen die Pirateninseln. Sobald der Pirat vernichtet ist, erscheint er nicht mehr. Sie können dann in aller Ruhe den weißen Widersacher vernichten.

	Erz	Gold	abak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			● gelb	● grün	● gelb			
2			● gelb	● gelb	● gelb			
3			● gelb	● gelb	● gelb			
4			● gelb	● gelb	● gelb			
5						● grün	● gelb	● gelb
6	● gelb		● grün	● gelb	● gelb			
7			● gelb	● gelb	● grün			
8			● gelb	● gelb	● grün			
9	PIRAT		● gelb	● gelb	● gelb			
10						● gelb	● gelb	● gelb
11		● grün				● grün	● gelb	● gelb
12						● gelb	● gelb	● grün
13						● gelb	● grün	● gelb
14	● grün					● grün	● grün	● grün
15						● gelb	● grün	● gelb
16	PIRAT		● grün	● grün	● grün			
17			● grün	● gelb	● grün			

▼ FEINDLICHE NACHBARN

ZERBRECHT DAS MONOPOL

Gegner: 1, 1 Verbündeter **Eingeborene:** Ja
Piraten: Ja **Spezial:** Zufallsinseln

Lassen Sie sich auf den großen Inseln nieder. Es ist nicht ratsam, von Anfang an mit Gewalt gegen den blauen Konkurrenten vorzugehen, da Ihr Verbündeter regen Handel mit ihm treibt. Um den gelben Spieler zu unterstützen und nebenbei noch gutes Geld zu verdienen, sollten Sie eine Nahrungsinsel aufbauen und per Autoroute zum gelben Spieler transportieren.

DAS NEUE IMPERIUM

Gegner: 3 **Eingeborene:** Ja
Piraten: Ja **Spezial:** Zufallsinseln

Sie müssen sich zunächst eine solide Siedlung aufbauen, da der blaue Gegner viel zu stark ist. Um die große Werft (für große Kriegsschiffe und eine mächtige Flotte) bauen zu können, brauchen Sie 500 Kaufleute. Verteidigen Sie Ihre Inseln gut! Wenn der Gegner Ihnen den Krieg erklärt, müssen Sie auf Invasionen vorbereitet sein. Schützen Sie insbesondere Ihre Kontore mit Schiffen und Kanonentürmen. Versuchen Sie, Truppentransporte schon auf dem Meer zu versenken. Erst wenn Sie eine starke Flotte haben, können Sie zum Angriff übergehen.

ERNENNUNG ZUM KAISER

Gegner: 3
Piraten: Nein
Eingeborene: Nein



Ihnen untersteht eine riesige Kriegsflotte. Diese Mission ist ohne Siedlung zu schaffen. Sicherer ist es jedoch, sich häuslich niederzulassen. Den weißen und gelben Gegner können Sie gleich zu Beginn vernichten. Gründen Sie eine Siedlung und errichten Sie einen Außenposten auf Insel 3 oder 7. Hier sollten Sie später eine Werft errichten, um Ihre Flotte in Schuß zu halten. Sorgen Sie für große Mengen Tuch und Holz.
Gleich zu Anfang des Szenarios können Sie die feindliche Flotte (blau) versenken, indem Sie einen kleinen Trick anwenden: Die feindlichen Schiffe patrouillieren um die Insel herum. Warten Sie, bis ein Schiff alleine kommt, und versenken Sie es. So müssen Sie sich auf keine großen Schlachten einlassen und können beschädigte Schiffe zurückziehen. Behalten Sie die Seeherrschaft und greifen Sie dann die Verteidigungsanlagen, Marktplätze und Holzfäller im Außenring an.

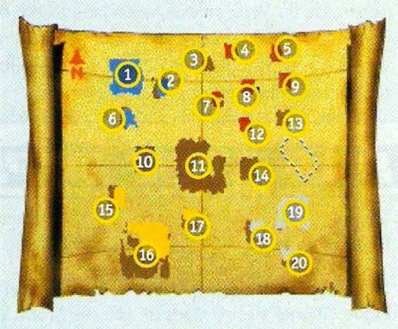
	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			● grün	● grün	● gelb			
2			● gelb	● gelb	● grün			
3			● gelb	● gelb	● gelb			
4						● gelb	● gelb	● gelb
5						● gelb	● gelb	● gelb
6						● grün	● gelb	● gelb
7			● gelb	● gelb	● gelb			
8			● grün	● gelb	● gelb			
9						● gelb	● grün	● gelb
10						● gelb	● grün	● gelb
11						● gelb	● gelb	● grün
12						● grün	● gelb	● grün



▼ IM AUFTRAG DES KÖNIGS

PLATZMANGEL

Gegner: 3
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich

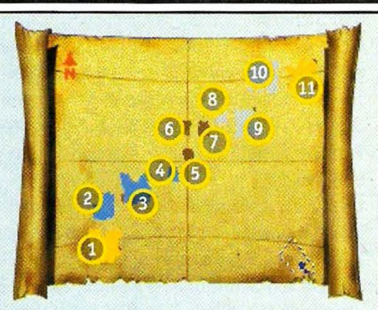


Bauen Sie die Anfangssiedlung aus. Sie können dort die Stufe Bürger erreichen. Sichern Sie sich die großen Inseln 10, 11 und 14 und errichten Sie auf der Insel 16 Ihre zweite Siedlung. Dort können Sie die Goldader mit einem Marktplatz in Ihre Reichweite bringen.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1	100%		100%	50%	50%			
2			100%	50%	100%			
3						50%	50%	100%
4			50%	50%	50%			
5			50%	100%	50%			
6			50%	100%	50%			
7			50%	50%	50%			
8			50%	50%	50%			
9			100%	50%	50%			
10						50%	100%	50%
11	100%		50%	100%	50%			
12			50%	50%	50%			
13	50%					50%	50%	100%
14	PIRAT					100%	100%	50%
15			100%	50%	50%			
16	100%	100%				100%	50%	100%
17			50%	100%	50%			
18						50%	50%	100%
19	100%		100%	50%	100%			
20			50%	100%	50%			

UM JEDEN PREIS

Gegner: 3
Piraten: Ja
Eingeborene: Ja

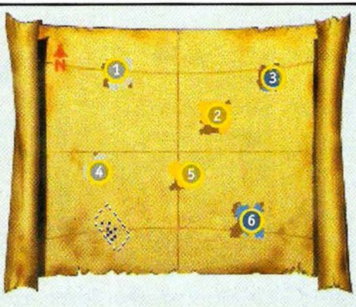


Fahren Sie mit Ihrer Flotte zu Insel 11. Im Norden der Insel finden Sie eine Bucht mit einer kleinen, vorgelagerten Sandbank. Dort können Sie am besten anlanden, da die feindlichen Schiffe außen patrouillieren und Ihre Schiffe in dieser Bucht sicher sind. Vorsicht: Von der anderen Insel holt der Gegner noch während Ihrer Invasion frische Truppen! Ist die Insel erst einmal erobert, haben Sie eine gute Ausgangsposition für Ihre Siedlung.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1	100%	100%				100%	100%	100%
2	50%	100%				100%	100%	100%
3	100%	100%				100%	100%	100%
4						100%	100%	100%
5	PIRAT	100%	100%	100%	50%			
6			50%	50%	100%			
7			100%	100%	50%			
8			50%	100%	50%			
9			100%	50%	100%			
10	100%	100%	100%	100%	50%			
11	100%		100%	50%	100%			

VENI, VIDI, VICI

Gegner: 3
Piraten: Nein
Eingeborene: Ja



Erobern Sie die Insel 3 und errichten Sie dort eine Siedlung mit 20 Häusern, die Sie möglichst schnell auf die Stufe Bürger bringen. Sie können Erz importieren und zu Werkzeugen verarbeiten. Um eine positive Handelsbilanz zu bekommen, sollten Sie Gold verkaufen.

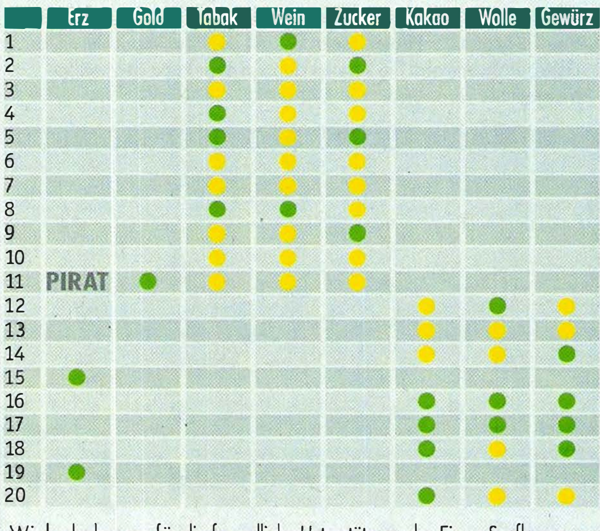
	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1	100%		50%	100%	50%			
2	100%		100%	50%	50%			
3		100%	50%	50%	100%			
4						50%	50%	100%
5						100%	50%	50%
6	100%					50%	100%	50%

SINTFLUT

Gegner: 0
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein



Zu Anfang muß alles sehr schnell gehen: Bauen Sie auf der Hauptinsel Mühlen und Bäckereien und überprüfen Sie das Straßennetz. Um eine Straße an der Küste bauen zu können, müssen Sie anstelle von Wegen Anlegestellen verwenden. Schaffen Sie Tuch von der Baumwollinsel herbei. Auf Insel 17 sollten Sie die Baumaterialien Holz und Ziegel abbauen. Wenn Sie es schaffen, schnell genug für ausreichend Tabak und Alkohol zu sorgen, können Sie den Verfall Ihrer Siedlung auf der Stufe Bürger stoppen. Meist degenerieren die Häuser jedoch zu Siedlern. Um das ehrgeizige Ziel von einer Siedlung mit 1.000 Aristokraten zu erreichen, müssen Sie auf den vielen kleinen Inseln sehr platzsparend Versorgungsgüter anbauen und Handelsrouten einrichten.



	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			50%	100%	50%			
2			100%	50%	100%			
3			50%	50%	50%			
4			100%	50%	50%			
5			100%	50%	100%			
6			50%	50%	50%			
7			50%	50%	50%			
8			100%	100%	50%			
9			50%	50%	100%			
10			50%	50%	50%			
11	PIRAT	100%	50%	50%	50%			
12						50%	100%	50%
13						50%	50%	50%
14						50%	50%	100%
15	100%							
16						100%	100%	100%
17						100%	100%	100%
18						100%	50%	100%
19	100%							
20						100%	50%	50%

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung der Firma Sunflowers.

Florian Weidhase ■

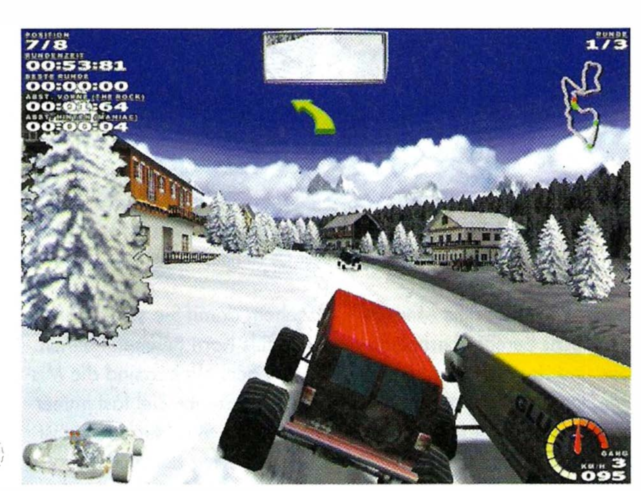
Legende: 50% Ergiebigkeit (Erz: kleines Vorkommen) · 100% Ergiebigkeit (Erz: großes Vorkommen) · ? Ergiebigkeit zufällig · PIRAT Piratensiedlung

Allgemeine Spieletips

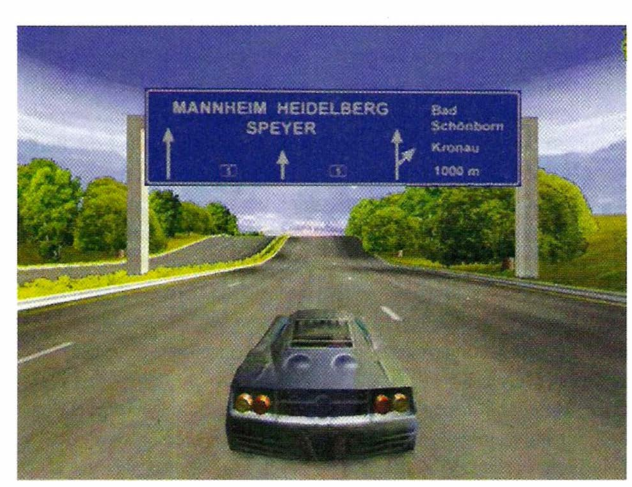
Nice 2



Mit hitzesuchenden Raketen treffen Sie fast immer. Achten Sie darauf, daß der Wagen nicht auf Sie stürzt, wenn Sie an Ihrem Gegner vorbeirasen.



Mit dem Monstertruck auf Du und Du: Die Monster-Matches bringen viel Geld ein, wenn man sie erfolgreich bestreitet, und sind ein gutes Mittel, neben der normalen Rennserie „Kohle" für Reparaturen und Tune-Ups ranzuschaffen.



Auf nach Mannheim! Auf den drei deutschen Etappen brettern Sie für kurze Momente auch über die gerade Autobahn. Danach geht es sehr kurvig weiter. Trainieren Sie diese Strecken, bevor Sie sie in der Meisterschaft angehen.

Bei dem Nachfolger von Have a N.I.C.E. day geht es hoch her. In mehreren Ligen und Renntypen geht es um Siegprämien, Ruhm und Ehre. Wir geben Ihnen jede Menge Tips zu Strecken, Waffenwahl und den verschiedenen Rennwagen.

Allgemeine Fahrtips:

■ Trauen Sie nicht immer den Pfeilen, die Ihnen anzeigen, wie schwer die nächste Kurve ist. Nicht immer müssen Sie vor roten Pfeilen und damit verbundenen Kurven stark abbremsen. Oft reicht es auch, einfach Gas wegzunehmen und durch die Kurven zu driften. Um zu wissen, welche Kurven gefährlich sind, hilft nur das Warm Up vor einem Rennen. Kennen Sie die Strecke nicht, müssen Sie ins Warm Up, da dies sicherer ist!

■ Sprünge sind der große Unsicherheits-Faktor bei *Nice 2*. Sie sind schwer einzuschätzen und oftmals mit einem Ausflug in die Botanik verbunden. Riskieren Sie nicht zuviel, bremsen Sie lieber vor großen Sprüngen ab oder versuchen Sie wenigstens, auf keinen Fall mit drehenden Reifen nach einem Sprung auf den Asphalt zu platzen.

■ Die eingeblendete Karte ist sehr hilfreich, wenn es im Death Match darum geht, Gegner zu suchen, oder wenn Sie sich einfach über den Standort des restlichen Feldes informieren wollen. Geht es jedoch heiß her, ist ein Blick auf die Karte oft das Letzte, was Sie sehen, bevor es ins Gebüsch geht. Also nicht zu oft den Blick von der Strecke nehmen!

■ Kaufen Sie als allererstes den Nitrobooster, um Ihren Gegnern in entscheidenden Momenten davonbrausen zu können. Doch Achtung: Zu häufiger Gebrauch ruiniert den Wagen völlig. Zwei bis drei kurze Augenblicke sollten Sie den Nitro einsetzen, auf keinen Fall öfter.

■ Seien Sie unfair – Ihre Gegner sind es auch: Ein Schubser zur richtigen Zeit hilft Ihnen, Plätze gutzumachen. So können Sie mit einem Stoß einen Gegner kurz vor einem Sprung völlig aus der Bahn werfen. Auch in Tunnels (oder bei der Ein- bzw. Ausfahrt) können Sie die Gegner gegen die Pfeiler drängen.

■ Nutzen Sie die R-Taste. Mit ihr stellen Sie Ihren Wagen zurück auf die Straße. Wenn Sie sich überschlagen haben oder – was oft vorkommt – zwischen zwei anderen Autos stecken, hilft Ihnen die R-Taste weiter und Sie sparen wichtige Sekunden.

■ Haben Sie die Baumkollision ausgeschaltet (Standardeinstellung), können Sie bei einigen Strecken (etwa Ägypten oder Hawaii) durch das leichte Touchieren der Bäume eine absolute Ideallinie fahren. Achten Sie jedoch auf den Untergrund, denn nicht immer erlaubt dieser ein schnelles Fahren.

■ Warten Sie am Start erst einen kurzen Moment und beobachten Sie das Treiben. Es nützt Ihnen nichts, wenn Sie mit Volldampf in ein Blechchaos rasen. Lassen Sie die Gegner sich ruhig streiten und rasen Sie dann am Fahrbahnrand an ihnen vorbei.

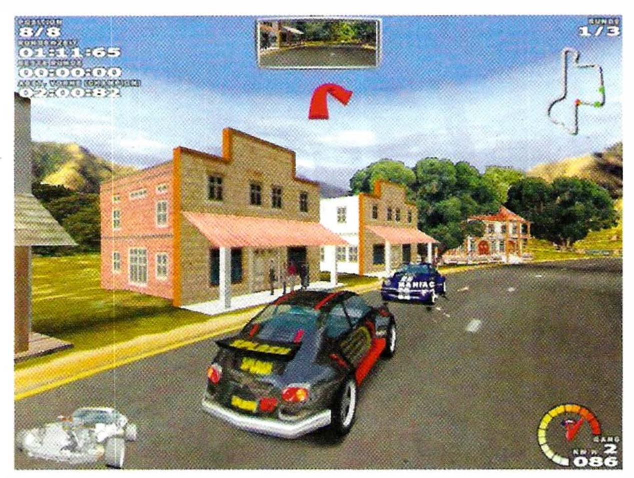
Die Wettbewerbe:

■ **Championship:** Es geht um Ihre Karriere. Tips dazu finden Sie weiter unten („Die erste Saison"). Die Meisterschaft ist auf zwei Arten spielbar: Eine Methode ist die, die Sie aus der

N

DIE STEUERUNG

Nice 2 steuert sich im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen auch mit der Tastatur noch sehr gut. Die üblichen Probleme in Sachen „gefühlvolles Gasgeben" treten hier natürlich auch auf, deshalb ist ein Joystick anzuraten. Ideal ist natürlich ein Lenkrad, nur bei dieser Lösung hat man die schnellen Wagen komplett im Griff. Wenn Sie ein Force Feedback-Eingabegerät haben, werden Sie feststellen, daß *Nice 2* es zwar problemlos erkennt, Rüttel- und Schütteleffekte aber ausbleiben. Das hat einen einfachen Grund: *Nice 2* unterstützt bislang KEINE Force Feedback-Technologie, doch laut Auskunft der Herstellerfirma soll diese Unterstützung in einem späteren Patch nachgereicht werden. Noch ein Wort zur Geschwindigkeit: Rasant, das ist das Wort, das die Beschleunigung in *Nice 2* am besten beschreibt. Selten hat man in einem Rennspiel ein realistischeres Gefühl für die 250 Stundenkilometer, mit denen man gerade durch die Pampa braust, erlebt. Dies macht Spaß, bringt aber auch unübersehbare Probleme bei der Steuerung mit sich. So ist der Einsatz des Nitroboosters zwar sehr nützlich (Ihr Bolide fährt plötzlich bis zu 500 Stundenkilometer), doch der Wagen wird gerade in Kurven nahezu unlenkbar. Wenn Sie den Nitro-Booster also einsetzen, sollten Sie dies auf langen Geraden tun. Ähnlich verhält es sich mit dem Bonus-Cheat-Auto. Es fährt konstant über 500, doch wenn Sie nicht gerade auf der Jagd nach Rundenrekorden sind, sollten Sie es tunlichst vermeiden, den Boliden auszureizen. Fahren Sie nämlich mit „Bleifuß", sind größere Unfälle en masse die Regel und im schlimmsten Fall führen Sie das Feld zwar um Runden an, doch Ihr Wagen raucht wegen der hohen Damage-Werte ab. Dann gibt es keine Prämie und Sie schauen in die Röhre. Beim Bonus-Auto genügen zwei, drei volle Beschleunigungen auf der Geraden, um dem Feld so weit davonzufahren, daß es Sie eigentlich nicht mehr einholen kann.


Erwischt! Bei einer Foxhunt können Sie als Jäger einfach in entgegengesetzter Richtung fahren, den Fuchs rammen und ihn so aufhalten.


Mit dem Formel 1-Flitzer können Sie auch über die drei Formel 1-Strecken heizen. Wählen Sie dafür eine Probefahrt oder ein einzelnes Rennen.

Formel 1 kennen, eine andere ist der Knock Out-Modus. Hier müssen Sie immer mindestens Vorletzter werden, um nicht auszuscheiden. Wer übrig bleibt, ist der Sieger.

■ **Fox Hunt:** Hier können Sie wählen, ob Sie Jäger oder Gejagter sein wollen. Als Gejagter erhalten Sie zehn Sekunden Vorsprung und dürfen im Verlauf des Rennens nicht länger als 30 Sekunden die Führung abgeben. Wollen Sie eine Fox Hunt als Fuchs gewinnen, müssen Sie die Strecken aus dem Effeff kennen, sonst haben Sie in keiner (!) Schwierigkeitsstufe eine Chance. Sind Sie auf der Jagd nach den Preisgeldern und als Jäger unterwegs, gibt es einen todsicheren Trick, den Fuchs zur Strecke zu bringen: Lassen Sie am Start Ihre Gegner dem Fuchs hinterherjagen und drehen Sie um. Fahren Sie nun die Strecke in verkehrter Richtung, bis der Fuchs sich Ihnen nähert. Crashen Sie ihn ein- oder zweimal und halten Sie ihn so auf. In dieser Zeit sollten die Mitjäger den Fuchs bereits überholt haben und das Rennen ist gewonnen. Ihr Auto wird natürlich in Mitleidenschaft gezogen, deshalb sind Reparaturkosten einzukalkulieren.


Der alte Hockenheim-Trick klappt auch bei Nice 2. Hier können Sie die Abkürzung nehmen, ohne dabei viel Zeit zu verlieren. Sie werden zwar gebremst, aber das ist immer noch schneller als ein hartes Bremsmanöver.

■ **Fox Hunt/Shoot Out:** Als Gejagter haben Sie hier einen Ölwerfer an Bord. Verspritzen Sie die Ölflecken vor allem in engen Kurven, da dort die Gegner am wenigsten die Chance haben, den Flecken auszuweichen. Benutzen Sie den Nitrobooster vor allem auf den ersten Kilometern, um sich vom Feld loszueisen. Werden Sie überholt, sollten Sie den Booster ebenfalls einsetzen, um die Führung zurückzuerobern. Sie haben dazu nur 30 Sekunden Zeit.

■ **Death Match:** Kohle ohne Ende. Die Death Matches können nur mit gemieteten Autos bestritten werden. Welchen Sie hier nehmen, ist eigentlich egal. Lassen Sie beim Start alle anderen Autos an sich vorbeiziehen, damit Sie sie von hinten aufs Korn nehmen können. Besonders effektiv sind die Missiles, da sie ihr Ziel fast immer erreichen. Weniger effektiv ist der Ölwerfer, der dicke Öllachen auf der Piste verursacht und Ihnen selbst Runden später noch das Leben schwer macht. Ebenfalls nicht sehr hilfreich ist das Maschinengewehr. Es verwirrt den Gegner zwar, doch zerstören können Sie ihn damit nicht. Nagelwerfer und Nagelkanone zielen nur auf die Reifen und sind damit nur geeignet, um einen Gegner lahmzulegen, bevor Sie ihm mit einer Missile oder einer Granate den Rest geben. Die Granaten haben den Vorteil, großen Schaden anzurichten, aber den Nachteil, nicht immer das Ziel zu treffen. Sehr wichtig ist das Reifenreparaturset, denn dadurch müssen Sie nicht an einer Tankstelle halten. All die Abwehrsysteme wie etwa der Missile Controller sind nicht

sehr hilfreich, da Sie sich in der Hektik eines Rennens nur selten auf Abwehrversuche konzentrieren können. Gut gebrauchen können Sie das Schienen-Modul, das sich eine Nut in die Fahrbahn fräst und Sie dadurch mit unglaublichen Geschwindigkeiten durch die Kurven brausen läßt. Achten Sie auf den Ton, der Ihnen anzeigt, daß die Schienen wieder „eingefahren" werden. Der Bodensauger hingegen ist sinnvoll, wenn Sie durch die Luft fliegen und wieder auf den Boden der Tatsachen gelangen wollen. Klasse ist auch das Powersteering: Damit vertauschen Sie für einige Sekunden beim Gegner die Lenkrichtungen. Der Minenleger kann wie die Öllachen auch in der nächsten Runde ein Nachteil für Sie sein, da die Minen eine Weile liegen bleiben. Verzichten Sie lieber drauf! Da Sie nur acht Waffen an Ihrem Wagen befestigen können, empfehlen wir Ihnen folgende: a) Reifenschneider, b) Reifenreparaturset, c) Hitzesuchende Raketen, d) Granatwerfer, e) Schienenmodul, f) Nagelwerfer, g) EMP-Rakete und h) Powersteering. Angriff ist also die Devise! Vergessen Sie beim Death Match alle Rennstrategien und denken Sie nur daran, den Gegner zu zerstören. Warten Sie hinter Bäumen und Hauswänden auf ihn oder fahren Sie in entgegengesetzter Richtung, um ihn zu treffen.



Auch als Letzter des Feldes sollten Sie nicht aufgeben. Die KI ist so eingestellt, daß auch Ihre Gegner Fehler machen und die Strecke verlassen. Sie haben also gute Chancen, zumindest einige Plätze gutzumachen.

Die erste Saison:

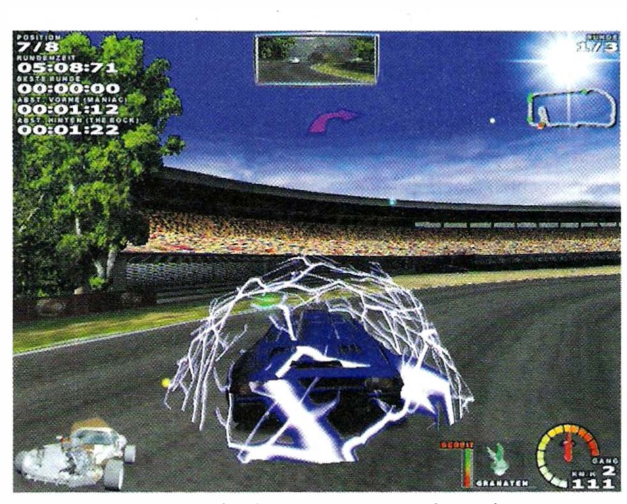
Nachdem Sie einige erste Einzelrennen gefahren sind, wird es ernst. Ihre erste Saison steht an.

■ **Der Sponsor:** Zu Beginn wählen Sie einen Sponsor. Wir empfehlen, daß Sie als Neuling den Sponsor XPLO nehmen. Er beschert Ihnen eine Grundprämie von 114.000, was den Höchstbetrag darstellt. Dafür verlangt er nur einen fünften Platz. Auch wenn Sie den als Rookie vielleicht noch nicht schaffen, bekommen Sie am Ende der Saison die vollen 114.000. Erfüllen Sie alle Sponsorvorgaben, gibt es insgesamt nur 190.000. Nehmen Sie den Sponsor SQRU, sind insgesamt 299.000 drin, doch dafür müssen Sie auch Dritter werden. Schaffen Sie das nicht, bleibt die Grundprämie und die ist mit 102.000 niedriger als bei XPLO. Beherrschen Sie aber die Rookie-Liga schon, so daß ein dritter Platz kein Problem für Sie darstellt, ist SQRU der richtige Sponsor.

■ **Die Wahl des Autos:** Wenn Sie in der Premium-Klasse fahren (hier sind die Siegprämien am höchsten), ist der Speedsnake Targa das ideale Auto. Billig und sehr leistungsstark. Zudem haben Sie noch Geld übrig, um die erste Ausbaustufe des Motors zu kaufen. Fahren Sie in der Classic-Serie, ist der Phantom Cruiser der richtige Wagen. Die Bonsai-Klasse macht wenig Spaß (wegen der geringen Geschwindigkeiten) und ist zudem finanziell nicht reizvoll. Das beste Auto der Bonsai-Klasse ist der Käfer-Nachbau.

■ **Gebrauchtwagen:** Kaufen Sie einen Gebrauchtwagen nur, wenn er zu mindestens 65 Prozent erhalten ist, ansonsten sind die Reparaturkosten zu hoch.

■ **Die Mietwagen:** Mietwagen sind dazu da, um Ihnen die richtig große „Kohle" zu ver-



Die EMP-Raketen setzen die Elektrik eines Autos außer Kraft. Da sie keinen Zielsucher haben, müssen Sie sehr genau zielen oder auf ein stehendes Auto schießen. Haben Sie jedoch einmal getroffen, ist die Wirkung für zehn Sekunden famos. Der Motor wird abgewürgt und der Getroffene fällt wichtige Plätze zurück.



Suchen Sie beim Start nach Ausweichmöglichkeiten. Hier können Sie als Letzter über den Bürgersteig heizen und so einen oder mehrere Plätze gutmachen.

CHEAT ME, BABY!

Die Cheats:
Im Tuning-Shop sorgt **„likepamela"** für eine maximale Ausbaustufe für die Tuning-Teile.

„Clementine" in der Spieler-Anmeldung verschafft die freie Liga-Auswahl. Der Cheat **„Mccoy"** (anzuwenden in den Spiel-Optionen) ist ein reiner Fun-Cheat und läßt die Regler in diesem Menü à la McCoys TriCorder hin- und herrutschen. Der Cheat **„liselotte"** im Abstimmungs-Zusatzsystem läßt alle Ladungen auf 99 hochschnellen.
Doch auch während der rasanten Fahrt gibt es Cheats: **IMPACT** verschafft Ihnen unendlich Munition, **OVERKILL** alle Waffen und **MACHTHREE** ein Cheat-Car, das über 600 km/h schnell fährt.

Auch gehext werden kann bei *Nice 2*. Mit einem guten Hex-Editor rollt der Rubel. Speichern Sie einen Spielstand ab und merken Sie sich den Kontostand. Wandeln Sie diese Zahl jetzt mit einem Hex-Editor in eine Hexadezimalzahl um. Beachten Sie, daß der Byte-Ordner auf Intel stehen muß (Data Type = Long). Schreiben Sie sich die Zahl auf und wandeln Sie einen Riesenbetrag (9999999) ebenfalls um. Suchen Sie die ursprüngliche Zahl und ersetzen Sie sie durch die neue Hex-Zahl. Nun noch abspeichern und den Spielstand in *Nice 2* laden. Schon steht ein enormer Batzen Geld zur Verfügung. **ACHTUNG:** Eine solche Manipulation zerstört die Langzeitmotivation des Spiels fast völlig, ist also mit Vorsicht zu genießen.

schaffen. Mieten Sie auf jeden Fall einen Formel 1-Flitzer und ein Shoot Out-Auto (am besten den Terminator GTI), damit Sie an den Special Trophys und dem Death Match teilnehmen können. Death Matches bringen bis zu 90.000, während ein 1st Class-Rennen immerhin 60.000 in die Kasse spülen kann. Nehmen Sie so viele Special Trophys und Death Matches mit wie möglich (versäumen Sie aber nur Rennen Ihrer Rennserie, wenn Sie Ihr Ziel schon vorab erreicht haben oder sich sehr sicher fühlen, um nicht die Sponsorengelder aufs Spiel zu setzen), denn das bringt das große Geld. Fuchsjagden bringen nur viel Geld, wenn sie mit einem Shoot Out verbunden sind. Ansonsten lohnen sich Fuchsjagden nicht, sondern kosten zudem noch Reparaturkosten.

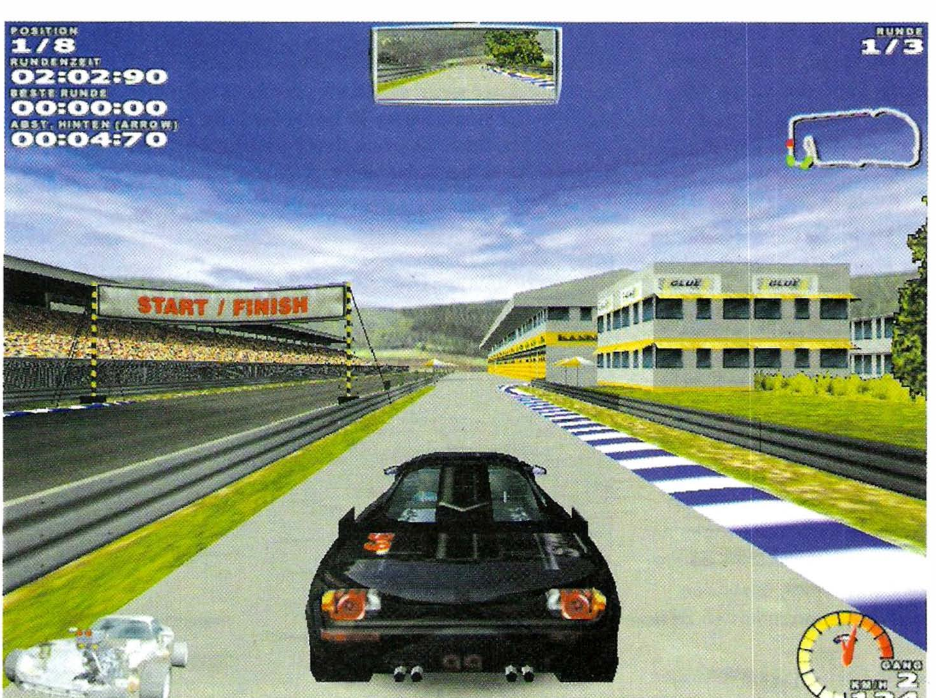
■ **Die Reparaturen:** Reparieren Sie Ihr Auto, wenn weniger als 85 Prozent noch in Ordnung sind.

■ **Tunen:** Tunen Sie Ihr Auto, wann immer Sie Geld haben, doch beachten Sie, daß immer rund 5.000 (besser 10.000) für Reparaturen übrig sind. Was nützt Ihnen das schnellste Auto, wenn Sie nicht fahren können, weil es nicht repariert werden kann? Stecken Sie Ihr Geld im übrigen vor allem in den Ausbau der Motorstufen und der Bremsvorrichtungen. Die Reifen und vor allem die Karosserie können Sie völlig links liegen lassen. Auch das Tunen des Fahrwerks hält nicht, was das Handbuch verspricht. Im Endeffekt steuern sich die Wagen mit verändertem Fahrwerk nicht wesentlich anders oder gar ruhiger als zuvor. Immerhin können Sie nach dem kompletten Tuning des Fahrwerks wesentlich höhere Kurvengeschwindigkeiten fahren.



Mit über 500 Sachen über den Hockenheimring: Mit unseren Cheats kein Problem!

Tip: Mit einem kleinen, unfairen Trick kommen Sie zu viel Geld, ohne fahren zu müssen. Stellen Sie die Saison auf Knock Out und „buchen" Sie den besten Sponsor (der mit der besten Grundprämie). Nun kaufen Sie ein ganz billiges Auto der Premium-Klasse. Erstellen Sie einen Rennplan und starten Sie das erste Rennen. Brechen Sie es sofort wieder ab. Sie sind Letzter und aus dem Modus Knock Out ausgeschieden. Damit ist die Saison für Sie beendet, Sie bekommen aber die Grundprämie von 114.000. Das machen Sie jetzt zehnmal oder öfter und nach wenigen Minuten haben Sie die Mittel, um sich einen schicken NINJA mit allen Ausbauklassen zu kaufen. Jetzt kann das Spiel so richtig losgehen! Achtung: Die Langzeitmotivation geht dabei natürlich ein wenig flöten.



Fahren Sie bei den Formel 1-Tracks nicht durch die Boxengassen. Sie werden hier auf 100 km/h heruntergebremst.

Das Tuning:



Getunt werden kann in *Nice 2* auch, wenngleich sich die Möglichkeiten hier deutlich im Rahmen halten. Da das Fahrverhalten der verschiedenen Autos sowieso nicht stark variiert, können Sie auch durch das Tuning – wenn überhaupt – nur Hundertstel herausholen.

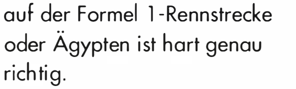
■ **Fahrwerk:** Die Einstellungen reichen von sehr weich bis sehr hart. Auf holprigen Strecken wie Österreich oder Deutschland ist weich zu empfehlen,



Das Fahrverhalten auf nassem Untergrund ändert sich nur wenig, also lassen Sie die Regenreifen ruhig im Schrank.



Sprünge sind sehr riskant. Sie wissen nie, wo Sie landen. Gehen Sie aber auf jeden Fall kurz vor der Landung mit dem Fuß vom Gas.



auf der Formel 1-Rennstrecke oder Ägypten ist hart genau richtig.

■ **Getriebe:** Die Einstellung „normal" tut es eigentlich auf allen Strecken gut. Unterschiede liegen im Hunderstel-Bereich. Lediglich auf den Formel 1-Strecken kommen Sie mit der Einstellung „kurz" auf höhere Geschwindigkeiten.

■ **Reifen:** Bleiben Sie ruhig immer bei den normalen Reifen, da die Witterungsunterschiede sich höchstens auf eingeschränkte Sichtweiten beschränken.

Die Strecken:

■ **Arizona Desert Cup:** Die erste Etappe ist sehr leicht, lediglich die Gebirgspassagen müssen langsamer gefahren werden. Setzen Sie auf ein weiches Fahrwerk und eine kurze Übersetzung. Die zweite Etappe ist schwierig, langsam und hat viele Sprünge im Repertoire. Etappe Nummer drei ist wieder sehr leicht und für Anfänger gût geeignet.

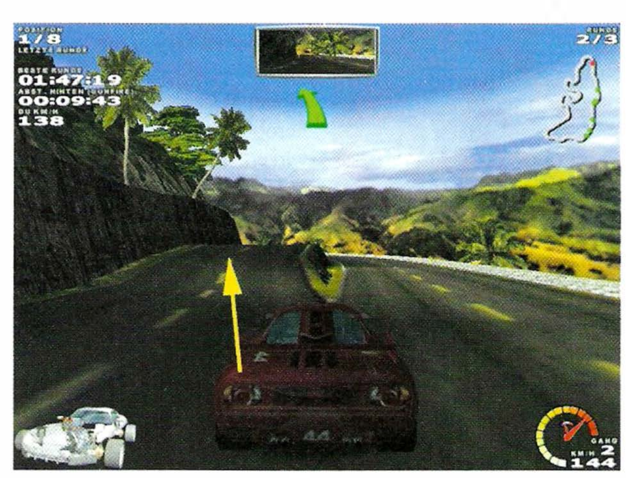
■ **Australien Outback Trophy:** Die Airport-Etappe 1 ist mittelschwer, bietet einige Mördersprünge und ist recht schnell. Das Fahrwerk sollte auf „normal" stehen. Auf ein hartes Fahrwerk und kurze Übersetzung sollten Sie bei der zweiten Etappe setzen. Nutzen Sie die Zäune am Rand ruhig zum Abbremsen, d. h. rasen Sie mit Fullspeed in die Kurven und touchieren Sie die Streckenumrandungen. Der Schaden an Ihrem Auto hält sich in Grenzen. Etappe drei ist wie die vorige zu bewältigen.

■ **Alpine Grand Prix:** Während Etappe 1 noch recht leicht (Achten Sie allerdings auf die Kurven vor und nach der Tankstelle!) und Nummer 2 nur etwas anspruchsvoller ist, müssen Sie bei Etappe 3 gut aufpassen. Viele schwierige Kurven warten auf Sie, stimmen Sie hierfür Ihren Wagen mit einem weichen Fahrwerk ab. Obwohl auf allen drei Etappen zum Teil Schnee liegt, können Sie die Naßreifen im Schrank lassen.

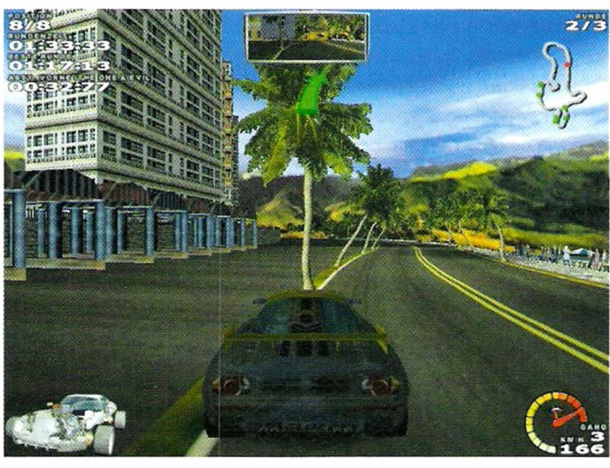
■ **Corsican Pirates Runs:** Alle drei Etappen sind schwierig. Durch die niedrige Endgeschwindigkeit auf den Strecken sind diese Etappen auch mit kleineren Autos zu gewinnen (natürlich nicht mit den Bonsai-Gurken). Lampen und Streckenbegrenzungen erweisen sich auch bei ausgeschalteter Baumkollision als Hindernis. In Etappe 2 wartet direkt hinter der Start-Ziel-Linie ein tückischer Sprung auf Sie. Springen Sie nur, wenn Sie Plätze im Duell mit dem Gegner gutmachen wollen. Sind Sie jedoch allein auf diesem Streckenabschnitt, sollten Sie vorher kurz abbremsen. Etappe Nummer drei ist die schwierigste, da es sehr viele Kurven zu bewältigen gibt. Stellen Sie das Fahrwerk auf „hart", um Untersteuern in den Kurven zu vermeiden.

■ **Ägypten Dust Rallye:** Alle Etappen sind sehr schnell. Schwierig sind jeweils nur die Fahrten in den Tunnels. Hier bleiben Sie leicht an den unebenen Wänden hängen. Vor den großen Sprüngen können Sie die Gegner tückisch anschubsen und sie dadurch kurz vor dem Sprung aus der Bahn zu werfen, während Sie seelenruhig weiterfahren.

■ **Hawaii Tropic:** Etappe 1 ist Highspeed pur. Achten Sie auf die Überholmöglichkeit beim Strand. Links befindet sich ein großer Platz, über den Sie heizen können, ohne Tempo zu verlieren. Auch am Start von Etappe 2 befindet sich eine alternative Strecke. Links fahren Sie eine kleine Straße hoch, die schließlich wieder auf die Rennstrecke mündet. Der Vorteil besteht darin, daß Ihre Gegner diesen Weg nicht nehmen und Sie sich dadurch



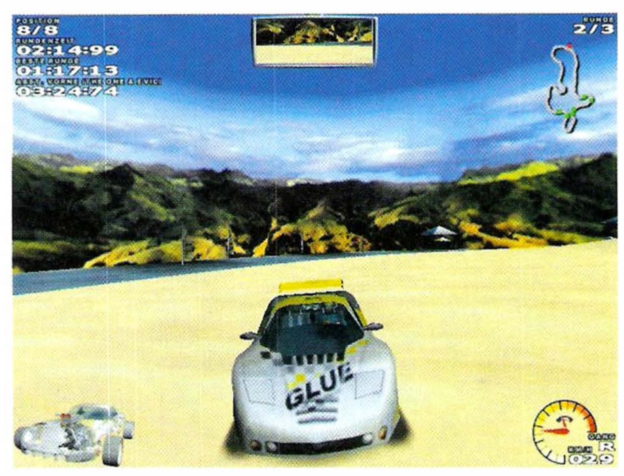
Gleich zu Beginn der zweiten Hawaii-Etappe können Sie diese Alternativ-Straße nehmen, um dem Getümmel der Startphase zu entgehen.



Auch in der ersten Hawaii-Etappe können Sie nach links ausweichen. Sie verlieren auf diesem Untergrund kein Tempo.



Im Death Match-Modus sollten Sie alle Rennregeln vergessen. Lauern Sie Ihren Gegnern ruhig auf und nehmen Sie sie dann aufs Korn. Hinterrücks, versteht sich!



Wenn Sie einmal einen Ausflug zum Strand gemacht haben (meist durch einen Überschlag über die Leitplanke), ist das Rennen für Sie eigentlich schon gelaufen.

aus dem Startgeschubse raushalten können.

■ **German No Limits:** Etappe 1 und 3 hat jeweils ein Autobahnstück, auf dem Sie richtig Gas geben können. Dafür können Sie ruhig das Getriebe auf „kurz" stellen. Achten Sie auf die Sprünge und die vielen Kurven.

■ **Die Formel 1-Strecken:** In Hockenheim können Sie durch die langen Geraden mit Vollgas, kurzem Getriebeabstand und einem harten Fahrwerk brettern. Auch in Spa (Belgien) und Australien sollten Sie das schnellste Auto mit den oben genannten Einstellungen fahren.

Technik:

■ Wenn Sie bei *Nice 2* den Championship-Modus starten und beim Rennen tönen statt satter Motorenklänge nur fürchterliche schrille Pfeiftöne und soundtechnischer Brei aus den Lautsprechern, dann ist es Zeit für einen Patch. Leider wurde dieser Bug bei Sinetic übersehen, doch schon zum Erscheinungsdatum des Spiels wurde ein erster Patch nachgereicht, der den Soundbug ebenso behebt wie einige Probleme beim automatischen Abspeichern der Optionen. Demnächst wird es einen weiteren Patch geben, der a) dem Spiel die Force Feedback-Fähigkeit zufügt und b) das Netzwerkspiel – wie auch auf der Spielepackung nachlesbar – mit einer CD im Laufwerk möglich macht. Bislang braucht jeder Spieler eine eigene CD. Haben Sie den ersten Patch noch nicht, können Sie durch das Drücken von ESC während des Rennens und dem Abschalten der CD-Musik den Soundbrei bei allen Rennen außer dem allerersten verhindern.

■ Fällt Ihnen beim Aussuchen der Wagen im virtuellen „Showroom" auf, daß diese nur drei Räder und das dritte hinten in der Mitte haben, dann haben Sie vermutlich zwei CD-ROM-Laufwerke in Ihrem Rechner und Windows 95/98 hat die Audioabspielfunktion auf das Laufwerk gelegt, das nicht die *Nice 2*-CD enthält. Sie beheben dies in der Systemsteuerung unter Laufwerke – Eigenschaften. Das CD-ROM-Laufwerk mit *Nice 2* muß auch das Audioabspielgerät sein. Zu diesem Bug gehört, daß Sie im Rennen mit Ihren drei Rädern nicht schneller als 30 km/h fahren können.

■ Haben Sie mit Ihrem CD-ROM-Laufwerk das Problem, daß *Nice 2* mitten im Spiel darauf zugreift und so ein „Hänger" im Spiel entsteht (Bild friert für rund 30 Sekunden ein), so können Sie dies beheben, indem Sie a) nach dem Ladevorgang zum Start des Rennens das CD-ROM-Laufwerk öffnen und kurz vor Rennende wieder schließen oder b) zum Zeitpunkt des Hängers zweimal auf den Öffnen-Knopf drücken. Dann kommt die CD heraus und fährt wieder hinein und Sie können sofort weiterspielen, ohne warten zu müssen.

■ Was tun, wenn die Strecke und die Autos durchsichtig werden? Sie haben im *Nice 2*-Setup die Auflösung zu hoch eingestellt. Besonders häufig tritt dieser Fehler mit 3Dfx Voodoo Grafics-Karten mit nur 4 MB Speicher auf. Diese Karten können nur eine Auflösung bis 640x480 darstellen. Ändern Sie einfach die Auflösung.

Die verschiedenen Wetterverhältnisse:

Das Fahrverhalten der Autos in *Nice 2* verändert sich bei den verschiedenen Wetterverhältnissen nur unwesentlich, weshalb in fast allen Fällen ein Wechsel auf Regenreifen unnötig ist.

■ **Regen:** Bei Regen verändert sich das Fahrverhalten dahingehend, daß der Bremsweg ein wenig länger wird. Ein wesentlich schwerwiegenderes Problem ist die Einschränkung der Sichtweite, wenn Sie hinter dem Feld herjagen. Die Gischt spritzt dermaßen auf, daß es ratsam ist, auf einer breiten Straße seitlich versetzt vom Vordermann zu fahren, um so wichtige Sichtmeter zu gewinnen. Die Regentropfen von oben stören nicht.

■ **Schnee:** Auch bei Schnee fahren Sie mit Standardreifen gut. Bei der Österreich-Strecke kann es jedoch nützlich sein, Feuchtreifen aufzuziehen, da dort Teile der Strecke immer verschneit sind. Ein Muß für gute Zeiten ist das jedoch nicht. Was die Sichtweite angeht, verhält es sich hier ähnlich wie bei Regen, nur mit dem Unterschied, daß die dicken Flocken, die von oben herabfallen, bereits irritierend wirken.

■ **Nacht:** Bei Nacht zu fahren ist kein Zuckerschlecken! Die Sichtweite ist stark eingeschränkt, Gegner sehen Sie oft sehr spät. Dafür lenken aber immerhin keine Gegenstände am Fahrbahnrand ab.

■ **Nebel:** Wesentlich angenehmer als eine Nachtfahrt, doch auch hier müssen Sie mit Sichteinschränkungen rechnen.

Thorsten Seiffert ■



Fehlt da nicht was? Genau, ein Rad fehlt. Sollte dieses Phänomen bei Ihnen auftreten, haben Sie wahrscheinlich zwei CD-ROM-Laufwerke in Ihrem System.

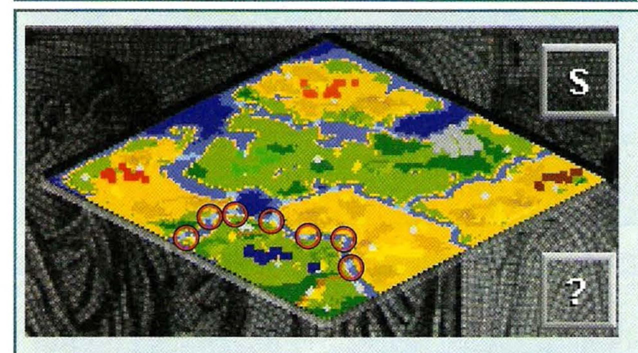
Komplettlösung

Age of Empires – Der Aufstieg Roms –

Für alle Age of Empires Fans gibt es jetzt Nachschub in Form der Add-On-CD „Der Aufstieg Roms". Neben neuen Völkern, Waffen und Technologien gibt es natürlich jede Menge neue Missionen. Wir haben für Sie in unserer Komplettlösung alle 19 Missionen der vier Kampagnen durchgespielt.

1. KAMPAGNE: RISE OF ROME

MISSION 1: BIRTH OF ROME (TRAININGSMISSION, 7 GEGNER, BRONZEZEIT)



Ziel: Errichten Sie 10 Abwehrtürme auf den mit Fahnen markierten Orten.

Situation: Sie werden von einer Übermacht an Gegnern bedrängt, die Ihnen jedoch technologisch unterlegen sind.

1. Bilden Sie acht bis zehn Arbeiter aus und beginnen Sie umgehend mit dem Steinabbau.

2. Die Anordnung der Fahnen um Ihre Siedlung herum legt den Bau einer Befestigungsanlage nahe. Damit würden Sie sich aber von wichtigen Ressourcen abschneiden. Sichern Sie stattdessen die vier Furten im Norden und Osten Ihrer Siedlung durch je zwei Wachtürme und ergänzen Sie diese durch Wälle. Später wehren Sie auf die gleiche Weise Angriffe der Gegner aus dem Westen ab.



Der Übergang ist durch eine Befestigungsanlage gesichert. Dahinter warten einige Soldaten auf Ihren Einsatzbefehl.

3. Erweitern Sie die Siedlung um Marktplatz, Bauernhöfe und Stall.

4. Bilden Sie zehn bis 12 Kavalleristen und Infanteristen aus und bauen Sie unter deren Schutz die geforderten Abwehrtürme an den weiter entfernten Orten.

DIE NEUEN KARTENTYPEN





Kontinental
Hier ist stets eine einzige Landmasse vom Ozean umgeben. Die Entfernungen zwischen den Startpositionen der Spieler sind nicht allzu groß, daher sollten Sie mit Überraschungsangriffen rechnen. Klären Sie schnell auf und sichern Sie sich rechtzeitig Ressourcen-Quellen, ehe ein Gegner sie für sich beansprucht. Seestreitkräfte brauchen Sie hier nur, um Ihre Fischer zu schützen.

Mediterran
Bei diesem Typ ist das Land um ein großes, zentrales Meer verteilt. Daher können Sie schon beim Spielstart erahnen, wo sich Ihre Mitstreiter befinden. Setzen Sie vordringlich auf Kriegsschiffe und versuchen Sie, die Seeherrschaft an sich zu reißen. Gelingt Ihnen dies, haben Sie wegen der immensen Fischvorkommen Nahrung im Überfluß und damit einen entscheidenden Vorteil.

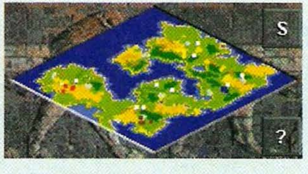




Hügelig
Hier gibt es überhaupt kein Wasser und nur wenige natürliche Hindernisse als Ausgangspunkt für Verteidigungsanlagen. Wegen der Größe der Landmasse sind Sie zu Spielbeginn aber meist vor Überraschungsangriffen gefeit. Setzen Sie verstärkt auf Aufklärung und errichten Sie an strategischen Stellen Außenposten.

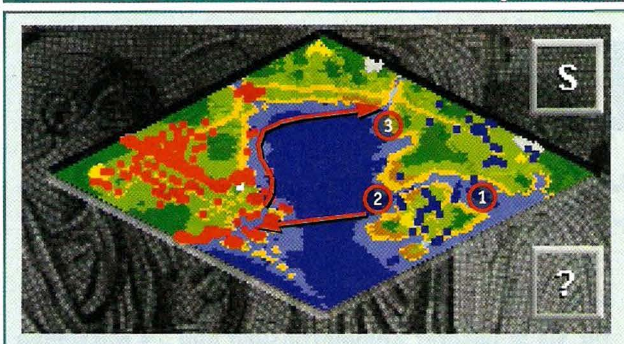


Schmale Landmasse
Eine oder mehrere Landzungen sind an zwei oder drei Seiten von Wasser umgeben. Dieser Kartentyp bietet relativ wenig Land zur Ausbreitung. Seien Sie vor Angriffen in der frühen Phase des Spiels auf der Hut. Eine gute Verteidigung mit Türmen und Wällen ist hier lebenswichtig. Klären Sie „Ihre" Küstenlinie auf, ehe Sie eine Kriegsmarine rüsten. Möglicherweise haben die Gegner nur Zugang zu einem anderen Meer.



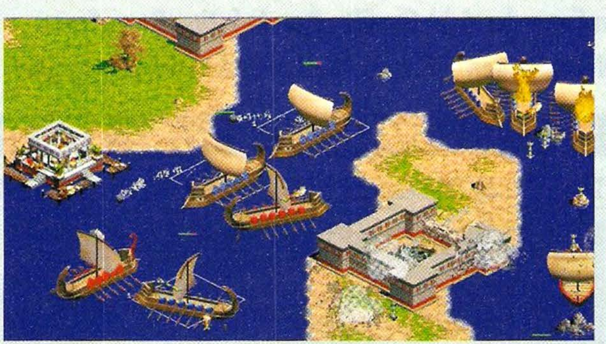
Gigantisch
Gigantische Karten sind mehr als 50% größer als die bisherigen größten Karten. Die Wahl dieser Größe für einen Kartentyp verstärkt noch die Eigenschaften, die dieser besitzt. So wird ein bisher überproportional hoher Wasser- bzw. Landanteil noch einmal vergrößert.

MISSION 2: PYRRHUS OF EDIRUS (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER, ALTSTEINZEIT)



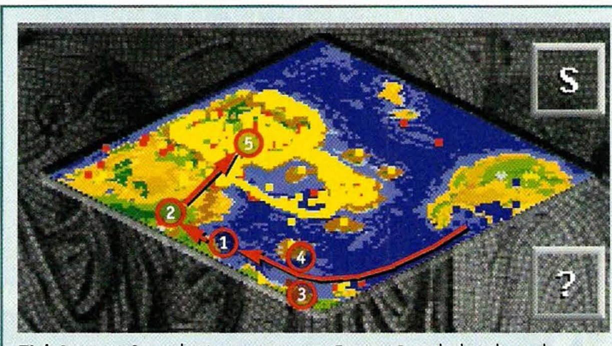
Ziel: Zerstören Sie das Lager des Pyrrhus.
Situation: Der Gegner besitzt zu Beginn schon alle Gebäude und Technologien. Hüten Sie sich daher vor voreiligen Angriffen.

1. Bauen Sie zwei bis vier weitere Fischerboote und setzen Sie sie im Kanal zwischen Festland und Insel ein (1). Die Fischvorkommen dort sind derart groß, daß Sie auf Bauernhöfe weitgehend verzichten können.
2. Bilden Sie zehn bis 12 weitere Arbeiter aus und konzentrieren Sie sich auf die Gewinnung von Holz und Gold.
3. Ziehen Sie alle Erkundungsboote zusammen und schützen Sie damit den nördlichen Eingang des Kanals (2). Hier werden die Mazedonier wiederholt versuchen, durch Tiremen unterstützte Einheiten auf der Insel anzulanden. Dies müssen Sie um jeden Preis verhindern!
4. Entwickeln Sie zügig Kriegsgaleere und Tireme. Vergessen Sie nicht, Ihre Schiffe nach jeder Schlacht zu reparieren.
5. Bauen Sie acht bis zehn Katapult-Tiremen und setzen Sie Ihre Seemacht nach Westen in Marsch. Zerstören Sie die Verteidigungsanlagen und beide Häfen der Mazedonier. Wenn Sie auch deren Transportschiffe versenken, droht Ihrer Siedlung von See her keine Gefahr mehr.
6. Ziehen Sie mit Ihrer Flotte nach Norden und sichern Sie die Furt (3) im NW Ihrer Stadt.
7. Rüsten Sie nun in Ruhe Ihre Landstreitkräfte auf und fallen Sie in Edirus ein.



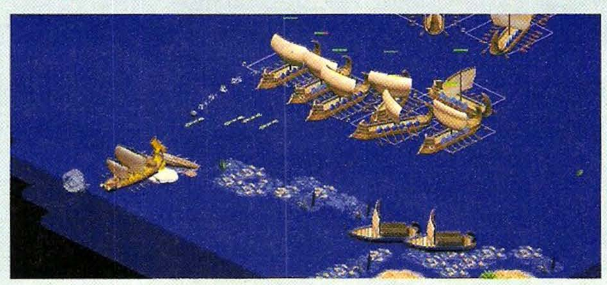
Eine heftige Seeschlacht ist im Gange. Die Geschütztürme werden mit Katapult-Tiremen zerstört.

MISSION 3: SYRACUSE (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER, EISENZEIT)



Ziel: Bringen Sie zehn Legionäre zum Forum. Dort hält sich Archimedes auf, dem kein Haar gekrümmt werden darf.
Situation: Sie haben nur wenige Ressourcen zur Verfügung und müssen in eine extrem stark befestigte Stadt eindringen.

1. Verladen Sie alle Einheiten in die Boote und schicken Sie sie nach SW (1). Die Kriegsmarine gibt Ihnen Feuerschutz.
2. Errichten Sie einen Außenposten (2) und sichern Sie ihn mit Türmen und Wällen.
3. Bauen Sie in beiden Siedlungen Ressourcen ab, konzentrieren Sie sich jedoch auf die Neugründung.



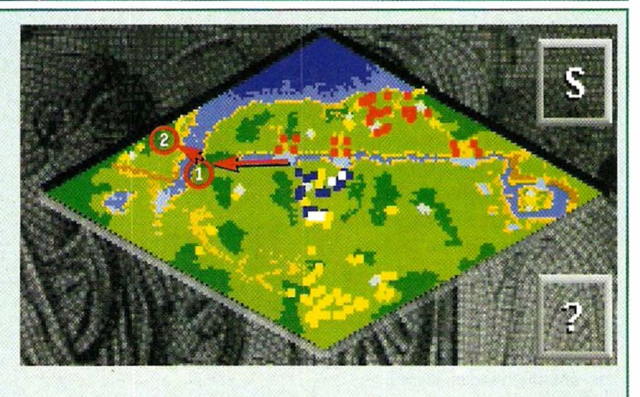
Die Kriegsschiffe eskortieren die beiden Transportschiffe mit unseren Landungseinheiten. Ein heißes Seegefecht ist entbrannt.

4. Erforschen Sie alle Upgrades für Infanterie und Belagerungswaffen sowie Medizin und Fanatismus.
5. Sollte Ihnen das Gold ausgehen, können Sie mit dem südlichen Volk (3) Handel treiben. Dazu schalten Sie den Spiegelturm (4) aus, indem Sie ihn mit Tiremen angreifen. Wird ein Schiff getroffen, ziehen Sie es unverzüglich zur Reparatur ab.
6. Rüsten Sie schwere Katapulte (gegen Türme), Balliste (gegen Bogenschützen und Kavallerie) und Phalangen. Ziehen Sie dann in mehreren Wellen gegen die Stadt. Es reicht, wenn sich die zehn Legionäre in die ungefähre Nähe des Forums (5) durchschlagen.

MISSION 4: METAURUS (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER, BRONZEZEIT)

Ziel: Vernichten Sie die Karthager oder bauen Sie ein Weltwunder.
Situation: Sie sind in einen Zweifrontenkrieg mit den Karthagern verwickelt.

1. Sichern Sie Ihre Siedlung im Norden und Süden mit Türmen, um den ersten Ansturm der Gegner abwehren zu können, und schreiten Sie schnellstmöglich zur Eisenzeit voran.
2. Errichten Sie im Westen Ihrer Siedlung einen Hafen (1) und setzen Sie mit Axtkämpfern und Arbeitern auf die Halbinsel (2) im NW über.
3. Wenn der Druck der beiden Gegner zu groß wird bzw. alle Ressourcen abgebaut sind, holen Sie Ihre restlichen Arbeiter auf die Halbinsel nach.
4. Dort haben Sie nur die Löwen zu fürchten und können in Ruhe ein Weltwunder errichten.



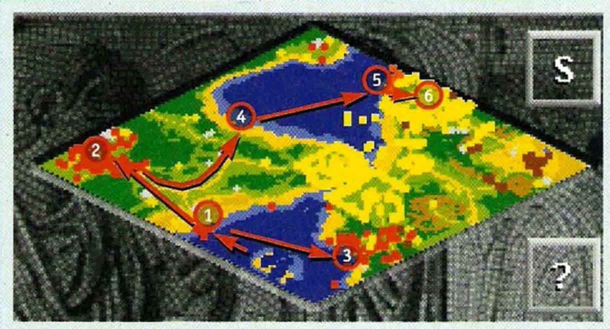
MISSION 5: ZAMA (TAKTIKMISSION, 1 GEGNER, EISENZEIT)



Ziel: Vernichten Sie die Karthager.
Situation: Sie sehen sich einer stark befestigten Stadt gegenüber, in der nach kurzer Zeit mit dem Bau eines Weltwunders begonnen wird. Sie verfügen Ihrerseits schon über eine gut gerüstete Armee.

1. Bilden Sie so viele Arbeiter aus, wie es Ihr Nahrungsvorrat zuläßt, und lassen Sie sie gerade die Ressourcen abbauen, die für ein Weltwunder nötig sind. Lassen Sie anschließend alle Arbeiter an dessen Vollendung mitwirken. Unter Umständen müssen Sie auch einige Soldaten opfern, um weitere Arbeiter ausbilden zu können. Wenn Ihr Timing optimal ist, werden Sie vor Hannibal mit dem Bau fertig und müssen sich anschließend nur noch um die Verteidigung kümmern. Dazu sichern Sie Ihre Stadt mit Türmen und Wällen, wobei Sie die Wälder als natürlichen Schutz nutzen können.
2. Oder aber Sie wählen die schwierigere, offensive Variante. Dazu ziehen Sie mit Ihrer gesamten Start-Armee an die nordöstlichste Stelle (1) der Stadtmauer der Karthager. Reißen Sie diese ein und dringen Sie bis zum im Bau befindlichen Weltwunder (2) vor. Auf dem Weg dorthin müssen Sie die beiden Dorfzentren zerstören. Alle gegnerischen Arbeiter sind am Bau beteiligt. Wenn es Ihnen gelingt, diese zu töten, haben Sie die Mission ebenfalls so gut wie gewonnen.

MISSION 6: MITHRIDATES (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER, EISENZEIT)

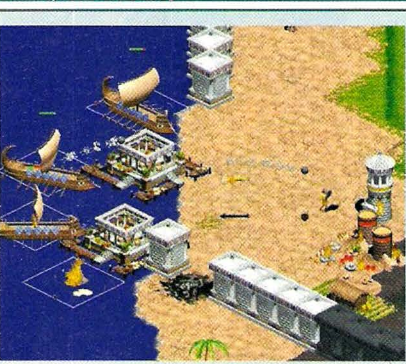


Ziel: Zerstören Sie das Weltwunder.
Situation: Sie müssen Ihre Truppen an einem geeigneten Ort anlanden, um zunächst einmal eine Siedlung aufzubauen.



Die Legion fällt in die Stadt ein. Auch der Pfeilhagel der Türme kann Sie nicht aufhalten.

1. Landen Sie Ihre Truppen im Westen an (1) und marschieren Sie auf die Stadt zu.
2. Ignorieren Sie die Wachtürme und fallen Sie ins Herz der Feindbasis (2) ein. Dabei sollte Ihre schwere Kavallerie die Vorhut bilden. Töten Sie alle Arbeiter ganz im Westen der Siedlung und beseitigen Sie dann die restlichen Truppen.



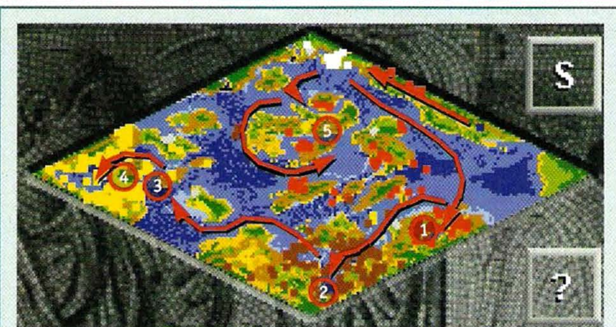
Die Katapult-Tiremen räumen den Weg frei. Anschließend werden Truppen angelandet.

3. Holen Sie Ihre Arbeiter nach und errichten Sie eine Basis. Sichern Sie deren Eingang mit Türmen und Soldaten, denn Sie werden den regelmäßigen Kavallerie-Überfällen ausgesetzt sein. Dank der idealen Lage Ihrer Stadt sollten Sie diese Angriffe jedoch gut abwehren können.
4. Währenddessen säubern Sie das südliche Meer mit Ihrer Flotte und greifen die zweite Siedlung im Osten von See her an. Zerstören Sie unbedingt die drei Häfen (3), sonst werden Sie in endlose Seeschlachten verwickelt und müssen zusätzlich gegen angelandete Truppen kämpfen.
5. Durchqueren Sie die Halbinsel in nördlicher Richtung und errichten Sie an der Küste einen Hafen (4). Bauen Sie acht bis zehn Katapult-Tiremen und zwei bis drei Transporter.
6. Zerstören Sie die Geschütztürme an der Ostküste (5) mit Ihren Tiremen und landen Sie anschließend Infanterie, Katapulte und Priester an. Sie stoßen nur auf mäßigen Widerstand und können das Kolosseum (6) niederreißen.

▼ 2. KAMPAGNE: AVE CAESAR

Bei allen Missionen dieser Kampagne steht Ihnen der Kaiser persönlich zur Verfügung. Obwohl er unter allen Umständen zu schützen ist, sollten Sie sich nicht scheuen, ihn dennoch aktiv einzusetzen. Die einzigen Feinde, die er zu fürchten hat, sind gegnerische Priester mit ihren Bekehrungsversuchen.

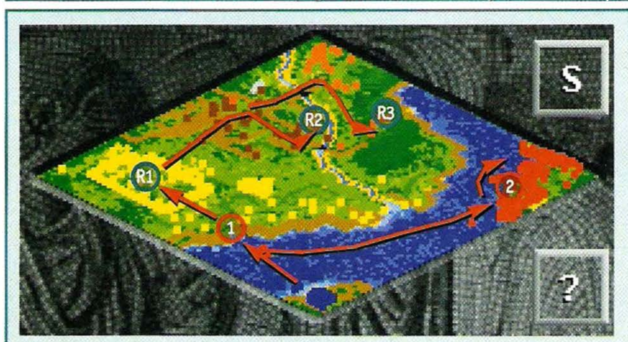
MISSION 1: CAESAR VS PIRATES (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER, EISENZEIT)



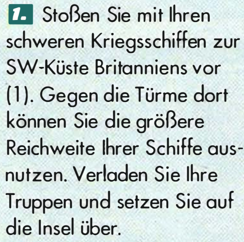
Ziel: Zerstören Sie alle Häfen der Piratennester.
Situation: Sie müssen eine große Flotte aufbauen, um den überlegenen Piraten Paroli bieten zu können.

1. Bewegen Sie Cäsar nach NW und nehmen Sie die Siedlung in Besitz. Bauen Sie ausschließlich Häuser und Lagergruben und konzentrieren Sie sich auf die Holzfällerei. Die Nahrungsversorgung übernehmen vier bis fünf Fischkutter.
2. Sichern Sie den Hafen und die Küste unterhalb des Goldvorkommens mit Wachtürmen, während Sie die Tireme erforschen.
3. Halten Sie ständig vier bis sechs Tiremen zum Schutz Ihrer Siedlung bereit.
4. Beginnen Sie Ihren Feldzug, wenn Sie acht bis zehn Tiremen zusätzlich gebaut haben. Verfahren Sie wie auf der Karte eingezeichnet, indem Sie mit dem schwächsten Gegner beginnen. Das erste Piratennest (1) eignet sich außerdem gut zur Errichtung eines Außenpostens, falls der Holzvorrat Ihrer Hauptsiedlung erschöpft ist.

MISSION 2: BRITAIN (TAKTIKMISSION, 4 GEGNER, EISENZEIT)



Ziel: Nehmen Sie die drei Ruinen in Ihren Besitz.
Situation: Sie müssen nach Britannien übersetzen und sich Zugang zu den Ruinen verschaffen.



1. Stoßen Sie mit Ihren schweren Kriegsschiffen zur SW-Küste Britanniens vor (1). Gegen die Türme dort können Sie die größere Reichweite Ihrer Schiffe ausnutzen. Verladen Sie Ihre Truppen und setzen Sie auf die Insel über.
2. Währenddessen zerstört Ihre Kriegsmarine die Häfen und alle Transportschiffe des Gegners im Osten (2), der Ihnen sonst sehr bald in den Rücken fallen würde.



Die erste Ruine ist gesichert. Nun werden die Truppen neu formiert und Richtung Osten in Marsch gesetzt.



Cäsar stößt alleine zur letzte Ruine vor. Axtkämpfer und Steinschleuderer stellen keine echte Bedrohung für ihn dar.

3. Wenden Sie sich wieder der Insel zu und marschieren Sie in nördwestlicher Richtung auf die erste Ansiedlung zu. Halten Sie Cäsar stets im Hintergrund und schützen Sie Priester und Katapulte mit Zenturios und Bogenschützen. Die Legionäre bilden die Vorhut, sobald die Katapulte die gegnerischen Türme zerstört haben.
4. Lassen Sie zwei bis drei Legionäre bei der ersten Ruine (R1) zurück und marschieren Sie weiter nach Osten und Süden bis zur zweiten Ruine (R2).
5. Bewegen Sie Cäsar durch die feindlichen Linien hindurch bis (R3), wo er die britische Infanterie ausschaltet und die dritte Ruine besetzt.

MISSION 3: ALESIA (AUFBAUMISSION, 4 GEGNER, EISENZEIT)



Ziel: Der gallische Heerführer Vercingetorix soll getötet werden.
Situation: Sie kommandieren eine Festungsanlage inmitten der gallischen Stämme.



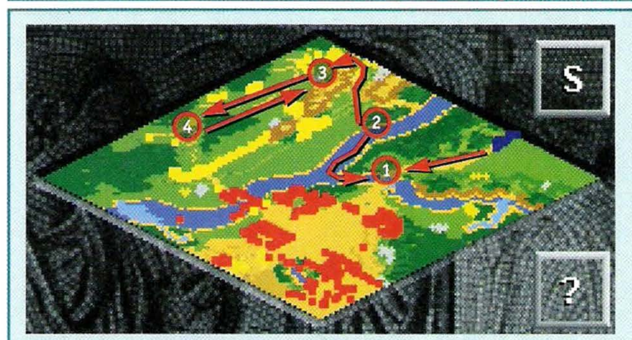
Gallische Reiter haben die Mauer durchbrochen. Die Verteidigungsanlage muß dringend verstärkt werden.



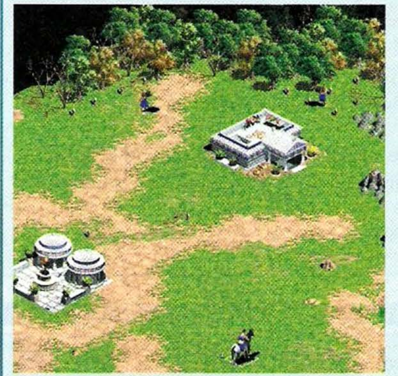
Infanterie und Katapulte sind ins Lager des Vercingetorix eingedrungen und setzen ihm zu.

1. Cäsar bewegt sich sofort nach Osten und greift die Arbeiter der dortigen gallischen Siedlung (1) an. Ziehen Sie zwei Arbeiter nach und errichten Sie Türme. Ist der Widerstand gebrochen, kehrt Cäsar unverzüglich zum Dorfzentrum zurück.
2. Zeitgleich mit dieser Operation beordern Sie die Legionäre und vier Bogenschützen nach Westen zur zweiten Siedlung (2). Auch hier töten Sie zunächst die Arbeiter, ehe Sie Türme errichten und Ihre Fußtruppen wieder abziehen können.
3. Bauen Sie in beiden Außenposten Lagergrube und Kornspeicher und beginnen Sie mit dem Ressourcen-Abbau.
4. Verstärken Sie den inneren Verteidigungsring durch weitere Türme. Richten Sie Ihr Hauptaugenmerk dabei auf die Befestigung nördlich Ihres Dorfzentrums (3), da dort der Schwerpunkt der gallischen Ausbruchsversuche liegt. Wenn Sie östlich des Goldvorkommens bei (4) zusätzliche Türme errichten, können Sie den Goldabbau des einzig verbliebenen Gegners empfindlich stören.
5. Bauen Sie die Siedlung um Ihr Dorfzentrum herum aus und rüsten Sie Katapulte sowie schwere Infanterie. Stoßen Sie dann zu Vercingetorix (5) vor.

MISSION 4: CAESAR VS POMPEY (TAKTIKMISSION, 2 GEGNER, EISENZEIT)

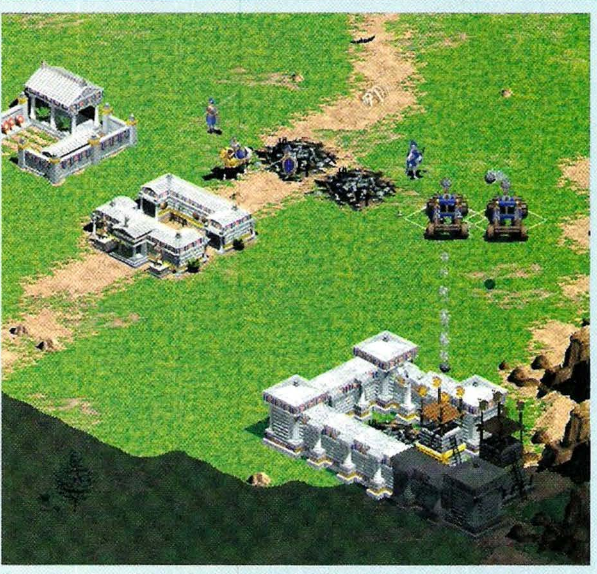


Ziel: Die Stadt Pompey muß zerstört werden.
Situation: Sie sehen sich mit einer kleinen Streitmacht zwei gut befestigten Städten gegenüber.



Ganz im Norden entsteht die neue Siedlung. Rohstoffe sind reichlich vorhanden.

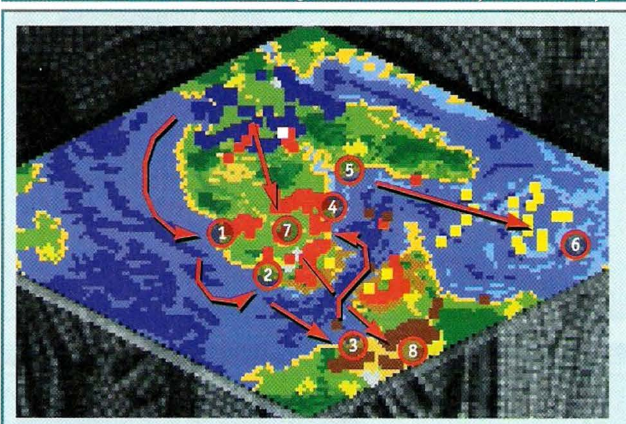
1. Errichten Sie vier Häuser und einen Hafen bei (1). Bauen Sie ein Transportschiff und setzen Sie Cäsar, die beiden Katapulte und Hoplite nach (2) über.
2. Marschieren Sie eng am Waldrand nach Norden und nehmen Sie die ergiebigen Rohstoffvorkommen bei (3) in Besitz. Holen Sie anschließend die restlichen Einheiten nach. Cäsar reitet nach SW durch die Stadt (4) und tötet alle Arbeiter. Lassen Sie sich dabei auch durch die Türme nicht abschrecken.
3. Damit haben Sie den Hauptgegner handlungsunfähig gemacht. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad reicht Ihre Streitmacht auch schon aus, um die Stadt vollständig zu zerstören. Anderenfalls errichten Sie an Ort und Stelle eine Siedlung und rüsten weitere Truppen. Bauen Sie dazu zuerst eine Lagergrube, um genügend Holz für ein Dorfzentrum fällen zu können.



Unsere Streitmacht nimmt die Stadt unter Beschuß. Zunächst werden die Türme zerstört.

3. KAMPAGNE: PAX ROMANA

MISSION 1: ACTIUM (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER, EISENZEIT)

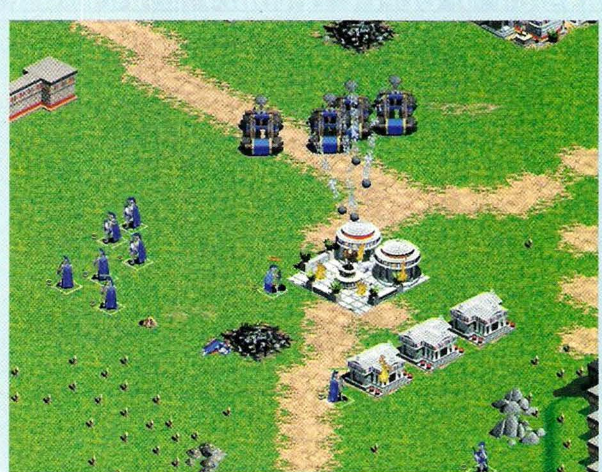


Ziel: Zerstören Sie zwei gegnerische Dorfzentren und versenken Sie Kleopatras Barke.
Situation: Sie müssen sich heftiger Angriffe zu Lande und zu Wasser erwehren.



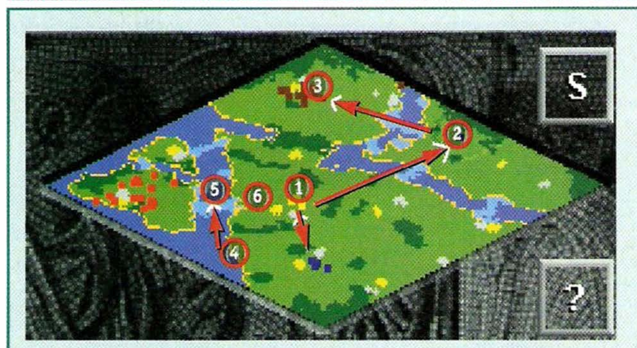
Dieses Goldvorkommen kann der Feind nur unter großen Verlusten abbauen.

1. Verteidigen Sie sich mit Langschwertkämpfern und Katapulten gegen die Angriffe von Süden. Legen Sie bei der Rohstoffgewinnung den Schwerpunkt auf Holz und erforschen Sie die Tireme. Für die Nahrungsgewinnung reicht der Fischfang mit vier Booten.
2. Produzieren Sie mindestens zehn Tiremen und bewegen Sie sie an der Küste entlang nach Süden. Positionieren Sie jeweils zwei bis drei Tiremen bei (1) und (2), um den Gegner an der Rohstoffgewinnung zu hindern.
3. Zerstören Sie den Hafen (3) und richten Sie auch hier möglichst viel Schaden bei ufernahen Gebäuden an.
4. Durchqueren Sie die südliche Meerenge und greifen Sie Ihren Nachbarn auch von Osten her an (4).
5. Errichten Sie einen Hafen bei (5) und produzieren Sie weitere Tiremen, mit denen Sie Kleopatras Flotte (6) versenken.
6. Die beiden Dorfzentren bei (7) und (8) zerstören Sie schließlich mit schwerer Infanterie und Katapulten.



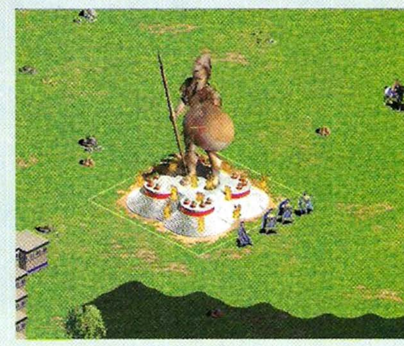
Durch den Dauerbeschuß von See her geschwächt, kann der südliche Nachbar den Invasionstruppen kaum noch Widerstand leisten.

MISSION 2: YEAR OF THE FOUR EMPERORS (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER, ALTSTEINZEIT)

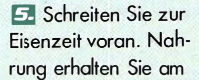


Ziel: Zerstören Sie das rote Wunder und bauen Sie ein eigenes an dessen Platz.
Situation: Sie müssen Ihr Volk aus der Altsteinzeit heraus entwickeln. Schnelles Handeln ist wichtig!

1. Bauen Sie ein Haus und eine Kaserne.
2. Bilden Sie vier bis sechs Knüppelschläger aus und marschieren Sie nach Norden. Der dortige Gegner (1) ist auf Ihren Angriff nicht vorbereitet und läßt sich leicht überwältigen.
3. Schreiten Sie zur Jungsteinzeit voran und erforschen Sie Axtkämpfer und Werkzeugherstellung. Bilden Sie zehn Axtkämpfer und Steinschleuderer aus und bewegen Sie sie zu Ihrem Weltwunder (2). Dort errichten Sie zwei Wachtürme.
4. Fallen Sie von dort aus in das Lager des zweiten Gegners (3) ein. Wenn Sie versuchen, einen Turm mitten in seiner Siedlung zu errichten, wird er alle verfügbaren Einheiten zusammenziehen und Sie haben leichtes Spiel, die Arbeiter in kurzer Zeit zu töten.



Das rote Wunder wird zerstört. Seien Sie jetzt auf wütende Angriffe des Gegners gefaßt!



5. Schreiten Sie zur Eisenzeit voran. Nahrung erhalten Sie am schnellsten durch die Fischerei. Errichten Sie einen Hafen (4) und produzieren Sie zwölf bis 15 Tiremen. Damit können Sie die drei Furten im Westen (5) blockieren, indem Sie sie durch Mauern am Ostufer unpassierbar machen. Bauen Sie außerdem weitere Türme um Ihr eigenes Wunder auf.
6. Zerstören Sie das rote Wunder (6) mit Infanteristen, die Sie anschließend zum Schutz Ihres eigenen Wunders im Osten einsetzen müssen.
7. Bauen Sie ein neues Wunder.

MISSION 3: CTESIPHON (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER UND 1 VERBÜNDETER, EISENZEIT)

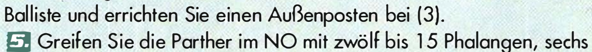


Ziel: Erobern Sie drei Artefakte und zerstören Sie alle Ställe der Parther und Palmyrer.
Situation: Es gilt, einen römischen Außenposten auszubauen und eine schlagkräftige Armee zu rüsten.

1. Nehmen Sie die Siedlung bei (1) in Besitz und schützen Sie sie nach Osten hin mit Türmen und einer Mauer.
2. Zerstören Sie mit Ihrem Katapult die Türme und das Dorfzentrum der Palmyrer bei (2). Damit haben Sie diesen Gegner schon ausgeschaltet.
3. Bauen Sie die Siedlung aus, wobei Sie den Schwerpunkt auf Infanterie und Belagerungswaffen legen sollten.
4. Trainieren Sie sechs bis acht Phalangen sowie vier Balliste und errichten Sie einen Außenposten bei (3).

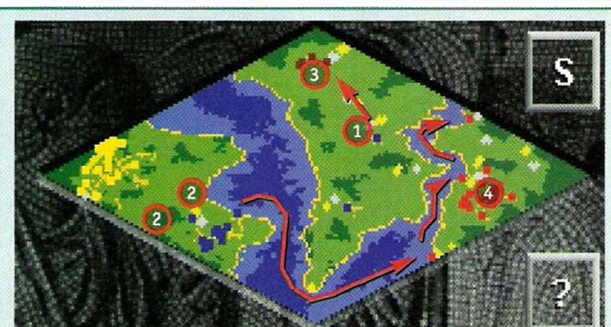


Die Befestigung im Osten steht. Jetzt kann unsere Siedlung ohne Gefahr ausgebaut werden.



5. Greifen Sie die Parther im NO mit zwölf bis 15 Phalangen, sechs Katapulten und einigen Priestern an. Erobern Sie die beiden Artefakte bei (4) und (5).
6. Das dritte Artefakt fällt Ihnen auf dem Weg zum Weltwunder (6) in die Hände.

MISSION 4: QUEEN ZENOBIA (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER, JUNGSTEINZEIT)



Ziel: Zerstören Sie die Stadt von Queen Zenobia im Osten.
Situation: Sie haben drei Dorfzentren zu verteidigen, während Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen müssen.

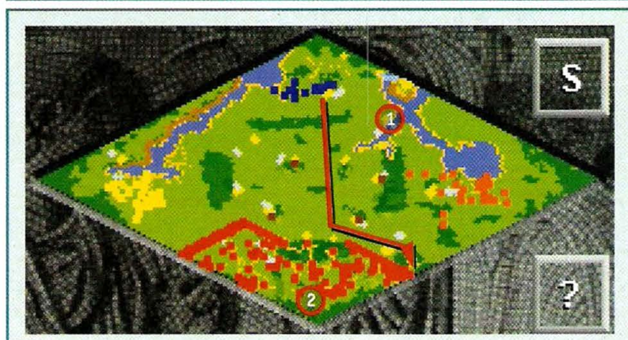
1. Sichern Sie die beiden Dorfzentren im Osten mit je zwei bis drei Türmen und errichten Sie im Norden eine Kaserne (1). Befestigen Sie die westliche Siedlung (2) durch Wälle und Türme. Später stellen Sie zur Verteidigung auch noch Balliste auf.
2. Entwickeln Sie Ihr Volk zur Bronzezeit und bilden Sie im Norden (1) zehn Breitschwertkämpfer und Steinschleuderer aus. Zerstören Sie mit diesen die Siedlung der Alemannen (3)
3. Wenn Sie die Eisenzeit erreicht haben, produzieren Sie acht bis zehn Tiremen und zerstören mit ihnen die Häfen und ufernahen Gebäude im Osten, Ihrem eigentlichen Ziel.



Die Hauptsiedlung wird durch Befestigungsanlagen gegen den Nachbarn im NW geschützt.

4. Verstärken Sie mit Befestigungsanlagen Ihre Hauptsiedlung (2) und bilden Sie schwere Infanterie, Katapulte und verbesserte Streitwagen (gegen Priester) aus.
5. Setzen Sie mit diesen Truppen nach Osten über und zerstören Sie die Stadt (4).

MISSION 5: COMING OF THE HUNS (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER, JUNGSTEINZEIT)



Ziel: Vernichten Sie die Hunnen!

Situation: Sie werden von zwei Völkern angegriffen, haben aber weder die Zeit noch die Ressourcen, einen Feldzug gegen sie zu führen. Sie sind gezwungen, sich vollständig auf Ihre eigentliche Aufgabe zu konzentrieren. Dies ist die schwerste Mission in Rise of Rome.



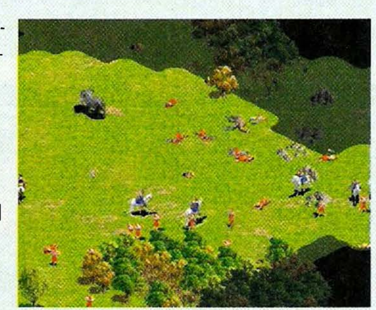
Unsere Soldaten nehmen Aufstellung um das Weltwunder. Noch herrscht friedliches Miteinander.

1. Setzen Sie den diplomatischen Status bzgl. der Hunnen auf „alliiert".

2. Bauen Sie einen Stall und schreiten Sie zur Bronzezeit voran.

3. Sichern Sie die Furt im SO (1) mit Türmen und Wall gegen den Vormarsch der Gothen.

4. Bauen Sie im Westen Ihrer Siedlung Türme zum Schutz vor den Verbündeten der Hunnen. Bilden Sie vier bis sechs Kavalleristen aus.



Durch einen überraschenden Einfall ins Lager der Gothen fügen wir diesen große Verluste zu.

5. Wenn Sie das erste Mal Tribut bezahlen, schicken Sie mindestens vier Arbeiter nach Süden in die Stadt der Hunnen (2). Klären Sie den Weg zuvor mit einem Späher auf, damit diese nicht in das Feuer feindlicher Türme laufen.

6. Errichten Sie im Zentrum dieser Stadt Regierungsgebäude, Dorfzentrum und Marktplatz und beginnen Sie damit, die vorhandenen Ressourcen abzubauen. Bauen Sie alle Gebäude in einer sicheren Entfernung zu den Geschütztürmen. Leisten Sie weitere Tribute und entwickeln Sie die Schrift.

7. Ihre Hauptsiedlung wird von See her angegriffen. Geben Sie Marktplatz und Kornspeicher auf.

8. Setzen Sie Ihre Kavallerie ein, um Außenposten der Gegner aufzuspüren und zu zerstören.

9. Sobald die Hunnen mit dem Bau ihres Weltwunders beginnen, errichten Sie in deren Stadt Kaserne und Akademie und beginnen mit der Ausbildung von Infanteristen. Schreiten Sie zur Eisenzeit voran und erforschen Sie die Logistik und möglichst viele Infanterie-Upgrades. Errichten Sie Türme neben dem Weltwunder.

10. Wenn das Weltwunder 1.500 Jahre lang steht – oder Ihnen das Gold für weitere Tribute fehlt –, wechseln Sie den diplomatischen Status bzgl. der Hunnen auf „feindlich" und zerstören die Stadt von innen heraus.

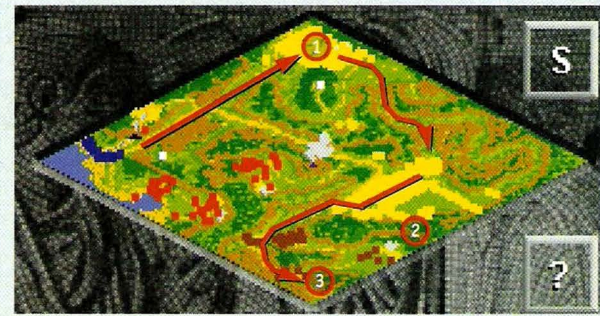


Wir haben den Hunnen den Krieg erklärt. Nun kommt es zur Entscheidungsschlacht rund um deren Weltwunder.

4. KAMPAGNE: ENEMIES OF ROME

In dieser Kampagne können Sie erstmals auch die Geschicke der drei anderen neuen Völker lenken.

MISSION 1: CROSSING THE ALPS (TAKTIKMISSION DER KARTHAGER, 3 GEGNER, EISENZEIT)



Ziel: Eine Gruppe Elefanten mit Hannibal an der Spitze soll nach Süden bewegt werden.

Situation: Sie müssen durch starke Verteidigungsanlagen hindurchmarschieren.



Diese Engstelle gilt es möglichst zügig zu passieren, um die Truppen nicht unnötigem Feindfeuer auszusetzen.

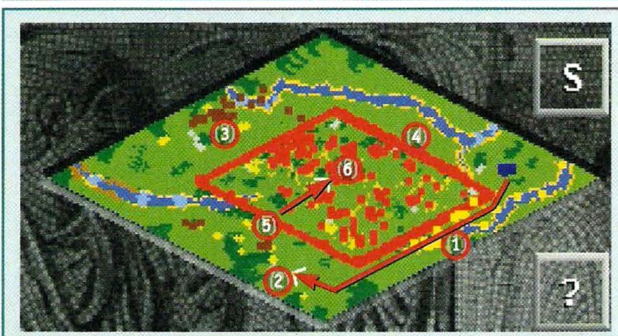
1. Halten Sie Hannibal und die beiden gepanzerten Elefanten im Hintergrund, während die übrigen Truppen die Vorhut bilden.

2. Bewegen Sie sich nach Osten und marschieren Sie quer durch das dortige Lager (1). Folgen Sie anschließend dem Weg nach SO.

3. Dort halten sich einige Arbeiter auf (2), die Sie aber nur dann benötigen, wenn Sie starke Verluste hinnehmen mußten. Bauen Sie in diesem Fall eine Siedlung bei (1) auf.

4. Ziehen Sie an den feindlichen Türmen vorbei zum Ziel (3).

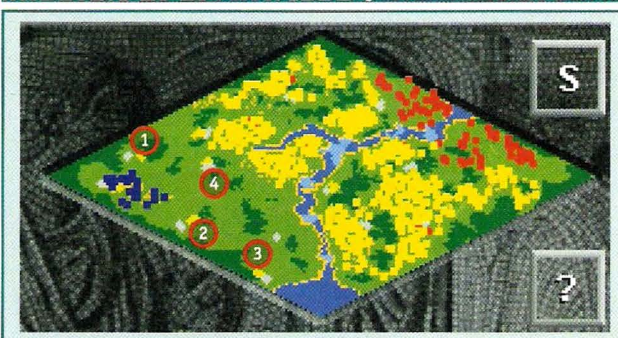
MISSION 2: THIRD GREEK WAR (AUFBAUMISSION DER MAZEDONIER, 3 GEGNER, JUNGSTEINZEIT)



Ziel: Zerstören Sie das Regierungsgebäude in Pergamum.
Situation: Bevor Sie auf die stark befestigte Stadt marschieren können, müssen Sie sich in einem Zweifrontenkrieg bewähren.

1. Ziehen Sie Ihre Einheiten an dem östlichen römischen Lager (1) vorbei nach Süden. Sie werden Ihre Truppen opfern müssen, um wenigstens einen Arbeiter durchzubringen.
2. Errichten Sie im Süden eine Siedlung (2), die Sie mit sechs bis acht Türmen sichern sollten.
3. Bauen Sie einen Marktplatz und acht bis zehn Höfe, um die Nahrungsversorgung sicherzustellen.
4. Schreiten Sie mit Ihrem Volk zur Bronzezeit voran und bilden Sie Kavalleristen aus, denen Sie möglichst viele Upgrades zugute kommen lassen.
5. Zerstören Sie die östliche römische Siedlung (1) mit zehn Steinschleuderern (gegen die Türme) und sechs Kavalleristen.
6. Rüsten Sie weitere Kavalleristen und greifen Sie die westliche römische Siedlung (3) mit fünfzehn Einheiten der schweren Kavallerie an.
7. Erforschen Sie den schweren gepanzerten Reiter und den Kriegselefanten.
8. Bilden Sie 14 gepanzerte Elefanten aus und führen Sie folgenden Zangenangriff durch: Reißen Sie im Norden (4) mit zwei Elefanten die Stadtmauer ein und dringen Sie mit Ihrer Kavallerie in die Stadt ein. In der sich anschließenden allgemeinen Verwirrung überwinden Sie mit zwölf Elefanten die Mauer im Süden (5) und marschieren auf das Regierungsgebäude (6). Lassen Sie sich durch den massiven Widerstand nicht beirren und erfüllen Sie Ihren Auftrag.

MISSION 3: SPARTACUS (AUFBAUMISSION DER RÖMER, 1 GEGNER UND 1 VERBÜNDETER, BRONZEZEIT)



Ziel: Schlagen Sie den Sklavenaufstand im Norden nieder.
Situation: Ihr Verbündeter wird von den Aufständischen bedrängt. Sie müssen ihm zu Hilfe eilen.

1. Erforschen Sie die Schrift, um sich ein Bild von der Lage machen zu können.
2. Bauen Sie Ihre Stadt aus und schreiten Sie zur Eisenzeit voran.
3. Bilden Sie acht bis zehn Streitwagen aus und investieren Sie in die Kavallerie- und Nahkampf-Upgrades. Erforschen Sie später den verbesserten Streitwagen.
4. Gründen Sie nach und nach Außenposten bei (1) bis (4) und schützen Sie sie mit Türmen. Die beste Verteidigung bieten aber dennoch die schnellen Streitwagen.
5. Bilden Sie mindestens zehn Priester aus und versorgen Sie sie mit allen Upgrades.
6. Bei Angriffen auf Ihre Stadt mit Elefanten und Zenturionen opfern Sie Ihre Priester, um diese Einheiten zu bekehren.



Unsere Siedlung wird angegriffen. Bekehrte Elefanten und Zenturios helfen bei der Verteidigung.

7. Suchen Sie nach dem neuerbauten Dorfzentrum des Gegners – dieses hat keine feste Position – und greifen Sie es mit Streitwagen und Priestern an. Bekehren Sie die Elefanten, die es schützen – notfalls unter Opferung Ihrer Priester. Verhindern Sie unter allen Umständen, daß die Sklaven eine eigene Siedlung aufbauen.
8. Mit einer Kombination aus Kampf und Bekehrung können Sie den Aufstand schließlich niederschlagen.

MISSION 4: ODENATHUS VS PERSIANS (AUFBAUMISSION DER PALMYRER, 1 GEGNER, BRONZEZEIT)



Ziel: Vernichten Sie die Perser!
Situation: Sie starten mit einer Hauptsiedlung und zwei Außenposten, die Sie ausbauen müssen.

1. Reißen Sie einen Teil der mittleren Stadtmauer (1) ab und bewegen Sie Ihre Soldaten zum nördlichen Außenposten (2). Errichten Sie dort zwei bis drei weitere Türme.
2. Ziehen Sie die Arbeiter vom südlichen Außenposten (3) ebenfalls nach Norden ab.
Die Streitmacht dort wird durch vier Kavalleristen verstärkt, die Sie in Ihrer Hauptsiedlung ausbilden.
3. Errichten Sie ein Regierungsgebäude und anschließend ein neues Stadtzentrum und einen Stall im Norden (2). Bilden Sie dort weitere Kavalleristen aus und erforschen Sie die Upgrades.
4. Überfallen Sie mit Ihren Truppen das Lager der Perser im Norden (4) und bauen Sie dort Ressourcen ab.
5. Schreiten Sie zur Eisenzeit voran und erforschen Sie die schwere Kavallerie sowie weitere Upgrades für Ihre Reiter.
6. Errichten Sie einen Tempel und bilden Sie Priester aus. Leisten Sie sich auch hier die wichtigsten Upgrades.



Unsere Soldaten sind im NO eingetroffen und verteidigen ihn gegen den Ansturm weiterer Feinde.

7. Trainieren Sie einige Kriegselefanten und wenden Sie sich dem Gegner im SO (5) zu.
8. Wenn Sie sogar gepanzerte Elefanten einsetzen möchten, sollten Sie den alten Außenposten (3) im Süden wieder besetzen, um die nötigen Ressourcen für das Upgrade zu erlangen.

Andreas Krumme

Komplettlösung

Rent-A-Hero

Nach langer Durststrecke gibt es wieder Neuheiten für Adventure-Freunde: Neo Soft aus Österreich bereichert das Genre mit dem Cartoon Adventure Rent-A-Hero. In unserer Komplettlösung begleiten wir Sie durch die Abenteuer des Helden Rodrigo.

ALLGEMEINE TIPS

1. Unterhalten Sie sich stets mit allen Personen so lange, bis diese nichts Neues mehr zu berichten haben.

2. Benutzen Sie bei Unterhaltungen und dem Untersuchen von Gegenständen beide Maustasten, um ggf. nachzufragen bzw. genauer untersuchen zu können.

3. Verleihen Sie Rodrigo durch einen Doppelklick Siebenmeilen-Stiefel, damit die oft langen Wege ein wenig zügiger zurückgelegt werden können.

4. Beachten Sie bitte, daß Rodrigo nur etwas finden bzw. nach etwas fragen kann, wovon er vorher schon gehört bzw. was er gesehen hat. Z. B. wird das Mädchen im Wald das Seil erst gegen den Teddy eintauschen, wenn Rodrigo weiß, daß er ein Seil braucht.

5. Das Spiel ist weitestgehend linear. Die Lösung ist so gestaltet, daß Sie jedes Puzzle lösen können, wenn Sie den angegebenen Abschnitt genau befolgen.

SMASHVILLE

Wie erhalte ich einen Auftrag?

1. Fahren Sie mit dem Lift nach oben und besuchen Sie dort Louis. Mit ihm besprechen Sie die Piraten-Problematik.

2. Wieder zurück im Büro erscheint Ramil mit einem Auftrag für unseren Hero. Nachdem dieser gegangen ist, nehmen Sie den Goldsack aus der Schublade und verlassen das Büro.

Wie bekomme ich Zugang zur Kanalisation?

3. Sprechen Sie mit dem Arbeiter, bis dieser über seine Arbeit redet.

4. Fliegen Sie in Sanchos Kneipe. Nach einer kurzen Unterhaltung gehen Sie auf die andere Seite der Kneipe und zanken ein wenig mit dem Fremden. Nach einem Griff an sein Bierglas verschwindet dieser und hinterläßt seinen Umhang.

5. Nochmals bei Sancho angelangt, unterhalten Sie sich über dessen Marketing-Konzept. Anschließend fragen Sie ihn nach seiner Tröte.

6. Stellen Sie sich auf die Ebene über dem Arbeiter und benutzen Sie die Tröte. Der Zugang zur Kanalisation ist nun frei.

Wie finde ich den Goldsack?

7. Gehen Sie in der Kanalisation ganz nach rechts, dann nach links. Bei dem Versuch, den Sack aufzuheben, wird dieser weggeschwemmt.

Wie repariere ich den Seilzug?

8. Versuchen Sie, durch Betätigen der Kurbel das Gitter zu öffnen.

9. Verlassen Sie Smashville und fliegen Sie zum Wald. Dem Weg nach unten folgend, finden Sie im nächsten Bild rechts einen Busch. Durchsuchen Sie diesen nach dem Teddy.

Im Gebüsch liegt der alte Spielkamerad versteckt.

10. Gehen Sie zwei Bilder nach oben. Dort tauschen Sie bei dem Mädchen den Teddy gegen das Springseil.

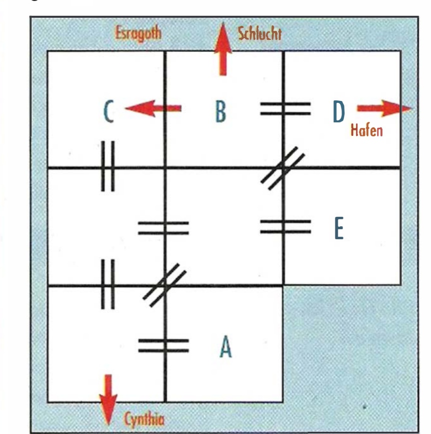
11. Zurück in der Kanalisation, reparieren Sie mit dem Seil den Kurbelzug und öffnen dann das Gitter. Folgen Sie dem Weg. Nach einem Gespräch mit dem Drachen dürfen Sie den Drachenfriedhof betreten.

Wie beseitige ich die Aasfresser?

12. Schieben Sie den Dornenbusch an der rechten Seite des Drachenschädels weg und klettern Sie in den Schädel. Untersuchen Sie dort das Drachenhirn.

13. Jetzt geht es über den nun zugänglichen Fußweg zurück in den Wald. Dort ein Bild nach rechts gehen und den kleinen Fliegenpilz rechts am Baum pflücken.

14. Gehen Sie zurück, ein Bild runter, eines nach links und eines nach oben zum giftigen Busch. Reiben Sie den Fliegenpilz an dem Busch. Nehmen Sie nun die giftigen Blätter mit.

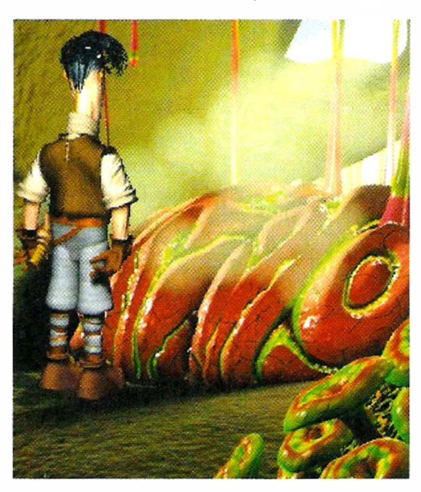


Wald: A Teddy, B Mädchen, C Giftiger Busch, D Fliegenpilz, E Baum/Jasmin

Anmerkung: Nicht alle auf der Karte eingezeichneten Wege sind von Spielbeginn an begehbar.

Ist die Gehirnmasse erst einmal vergiftet, sind die Aasfresser bald keine Plage mehr.

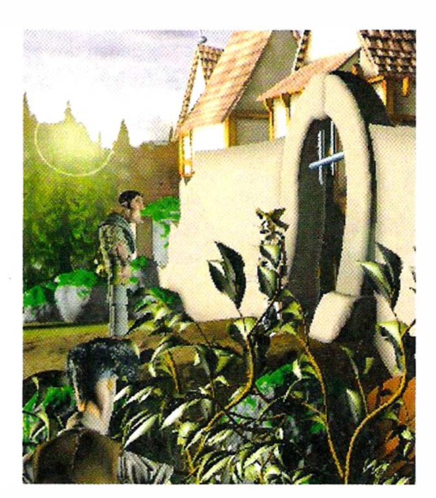
15. Wieder im Drachenschädel angelangt, vergiften Sie mit den Blättern das Drachenhirn. Öffnen Sie nun von innen das Drachenmaul – die Aasgeier sind Vergangenheit. Der Drache wird Ihnen zum Dank den angreifenden Piraten vom Hals halten. Nehmen Sie dessen Überreste, einen Hut und eine Cyberhand, mit.



Woher erfahre ich die Parole für Endavin?

16. Fliegen Sie nach Endavin und versuchen Sie dort, durch das Stadttor zu gehen. Verlassen Sie Endavin und kehren Sie mehrmals dorthin zurück, bis der Fremde aus der Kneipe auftaucht und die Parole vorführt.

Gehen Sie immer wieder vor der Stadtmauer in Position, bis der Fremde auftaucht und Sie die Zutrittsparole erfahren können.



17. Mit dem Gleiter geht es zu Ranamas Kloster. Nach kurzer Unterhaltung verlassen Sie ihn und kehren sofort wieder zurück.

Woher bekomme ich einen Ohrring?

18. Nun nicht mehr ganz so spiritistisch, ist Ranama zu einem Gespräch bereit. Unterhalten Sie sich mit ihm und sprechen Sie ihn auf seinen Ohrring an. Wenn er zu seinem Sitzkissen hochschaut, schnappen Sie sich schnell den Ohrring.

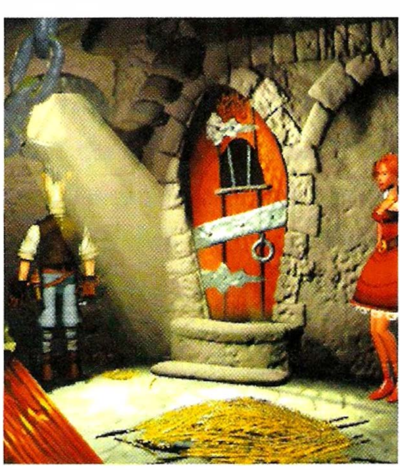
ENDAVIN

Wie finde ich Jasmin?

1. Fliegen Sie nach Endavin. Dort verkleiden Sie sich als Pirat und betreten die Stadt. In der Kneipe trinken Sie nicht ganz freiwillig einen Krug Irgendwas und landen geradewegs im Kerker.

2. Schauen Sie aus dem Fenster heraus und belauschen Sie das Piratengespräch bis zum Ende. Jetzt können Sie mit der Frau sprechen, die sich als Jasmin zu erkennen gibt.

Bevor Sie das Gespräch außerhalb des Kerkerfensters belauscht haben, werden Sie aus Jasmin kein vernünftiges Wort herausbekommen.



Wie gelange ich nach Esragoth?

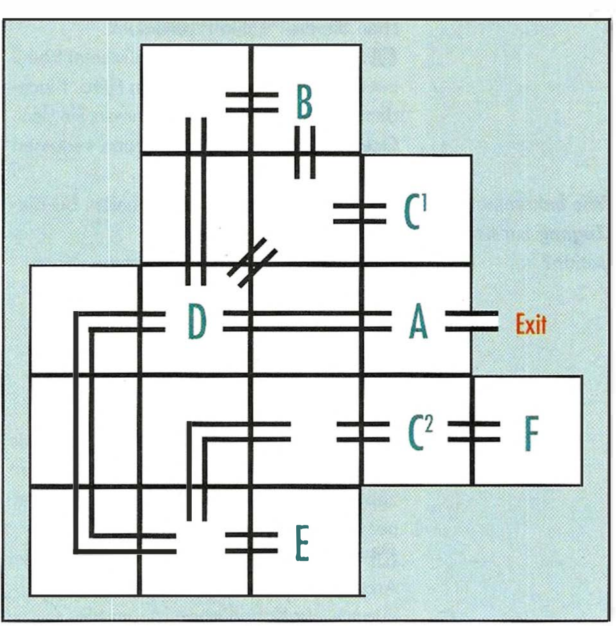
3. Nehmen Sie das Stroh und fliehen Sie durch den Geheimgang aus Endavin. Im Wald gehen Sie ein Bild nach oben und eines nach links.

ESRAGOTH

Wie erhalte ich den Schlüsselstein von Esragoth?

1. Sprechen Sie den Zwerg links, dann Ramil an. Versuchen Sie, das Dorf zu verlassen.

2. Folgen Sie dem nun erscheinenden Tharain in die Bibilothek und sprechen Sie ihn auf das Buch und das Lesezeichen an. Führen Sie das Gespräch solange fort, bis Tharain den Stein übergibt. Sprechen Sie ihn noch auf das Eichenpult an, sonst läßt er Sie nicht aus dem Raum gehen.



Bergwerk:
A Schaufel,
B Bohrer,
C Weiche Mauern,
D Weiche,
E Pausenraum, Spitzhacke, heißer Stein,
F Kristallhöhle

USEFUL THINGS

In dieser Tabelle finden Sie den Fundort wichtiger Gegenstände. Achten Sie darauf, daß Gegenstände erst gefunden werden können, wenn Ihr Held von ihnen weiß.

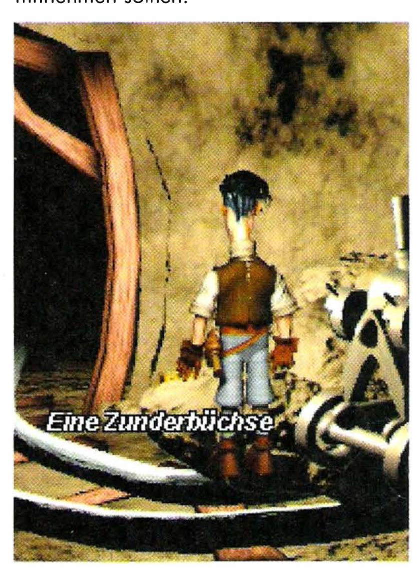
Gegenstand	Ort	Wo zu finden?
Umhang	Sanchos Kneipe	Mit Fremdem zanken
Goldsack	Rodrigos Büro	Von Ramil/in der Schublade
Teddy	Wald	Im Gebüsch versteckt
Seil	Wald	Vom Mädchen im Tausch gegen Teddy
Fliegenpilz	Wald	Rechts vor dem Baum
Giftige Blätter	Wald	Fliegenpilz an giftigem Busch reiben
Cyberhand + Hut	Schlucht	Überreste des Piraten
Ohrring	Ranamas Kloster	Trägt Ranama
Stroh	Endavin	Kerker
1. Schlüsselstein	Esragoth	Bibliothek, von Tharain
Schaufel	Bergwerk	Am Eingang
Spitzhacke	Bergwerk	Pausenraum
Heißer Stein	Bergwerk	Pausenraum, in der Mauer
Zunderbüchse	Bergwerk	Nach erstem Bohrvorgang
Steinkette	Wald	Von Jasmin
Goldsack	Schlucht	Vor Eingang zur Kanalisation
Piratenfahne	Insel	Links neben der Grube
Ego-Projektor	Hafen	Auf dem Piratenschiff

Wie finde ich die Kristallhöhle?

3. Versuchen Sie, ins Bergwerk zu gehen. Sprechen Sie Jasmin immer wieder auf die Kette mit den Schlüsselsteinen an, bis sie in den Wald läuft. Folgen Sie ihr, sie sitzt in der Krone des großen Baumes. Alle Überredungskünste werden fehlschlagen, trotzdem müssen Sie immer wieder versuchen, sie zu überzeugen.

4. Gehen Sie nun ins Bergwerk. Dort die Schaufel mitnehmen und zum Pausenraum gehen. Untersuchen Sie die Mauer. Mit der Spitzhacke schlagen Sie den heißen Stein aus der Mauer und mit der Schaufel können Sie ihn aufheben.

5. Gehen Sie zum Bohrer, setzen Sie dort den heißen Stein ein und betätigen Sie den Hebel. Folgen Sie dem Bohrer. Lassen Sie ihn zweimal an der Mauer bohren. Beim zweiten Mal fällt eine Zünderbüchse aus dem Mauerwerk, die Sie mitnehmen sollten.



Man muß schon ganz genau hinsehen, um die aus dem Mauerwerk gefallene Zünderbüchse zu entdecken.

6. Gehen Sie zur Weiche und stellen Sie diese mit der Schaufel um. Zurück beim Bohrer, lassen Sie diesen zur nächsten weichen Mauer fahren. Dort wieder zweimal bohren lassen. Jetzt können Sie die Kristallhöhle betreten und das Artefakt untersuchen.

Wie bekomme ich die Kette mit den Schlüsselsteinen?

7. Gehen Sie zurück zu Jasmin in den Wald. Legen Sie das Stroh unter den Baum und zünden Sie es an – Jasmin wird Ihnen die Kette zuwerfen. Nett wäre es, wenn Sie nun das Feuer wieder austreten würden.



Ausräuchern ist die einzige Möglichkeit, um die Kette mit den Schlüsselsteinen von Jasmin zu bekommen.

Wie setze ich die Schlüsselsteine in das Artefakt?

8. Gehen Sie nach Esragoth in die Bibliothek. Jedesmal, wenn Sie diese betreten, verraten Ihnen die Bodenfliesen die Position von einem der Steine.

9. Kehren Sie nun in die Kristallhöhle zurück und setzen Sie die Steine der Reihe nach ein: den roten von Tharain zuerst, dann – im Uhrzeigersinn – türkis, blau, gelb, pink und grün.



Setzen Sie zuerst den Stein von Tharain ganz oben ein, dann im Uhrzeigersinn die weiteren Steine.

TOL ANDAR IN DER DUNKELHEIT

Wie verlasse ich Tol Andar?

1. Reden Sie zunächst mit Cynthia, dann mit dem Drachen in der Schlucht. Kehren Sie zu Cynthias Hütte zurück und sehen Sie sich den Brunnen genau an.

2. Holen Sie sich in der Schlucht am Eingang der Kanalisation den jetzt angeschwemmten Goldsack.

3. Opfern Sie das Gold im Brunnen, reden Sie mit dem Orakel und lassen Sie sich dann vom Drachen zur soeben erwähnten Insel bringen.

Wie finde ich Megophias?

4. In der Hütte erst den Fußboden, dann das nördliche Fenster untersuchen und den Geheimraum betreten. Nach einer

FRAGEN UND ANTWORTEN

Kann Rodrigo im Spiel sterben?
Ganz klar nein – keine Gefahr.

Muß im Spiel regelmäßig gespeichert werden?
Anzuraten wäre es nur, bevor Sie die Schlüsselsteine einsetzen. Ansonsten nicht.

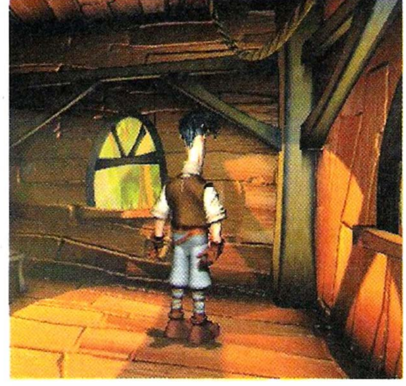
Wieso kann ich Sancho nicht nach der Tröte fragen?
Bevor diese Option möglich ist, müssen Sie mit dem Kanalarbeiter über seine Arbeit gesprochen haben. Ähnliche Haken im Spiel gibt es häufiger, siehe Allgemeine Tips.

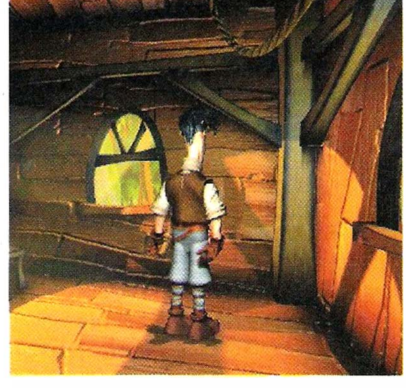
Ich stehe schon so lange vor Envadin, erfahre aber die Parole nicht. Wieso?
Wann Sie die Parole erfahren, ist abhängig davon, wie weit Sie im Spiel fortgeschritten sind. Je nachdem müssen Sie unterschiedlich oft Envadin verlassen und wieder anfliegen, bis der Fremde endlich auftaucht.



Erst wenn das Kurbelseil gerissen ist, wird das Mädchen sein Springseil gegen den Teddy tauschen.

Nach intensiver Betrachtung von Fußboden und dem nördlichen Fenster öffnet sich der Zugang zu Megophias' Geheimraum.





längeren Unterhaltung mit Megophias gehen Sie hinter die Hütte, entdecken die offene Grube und erstatten Megophias Bericht.

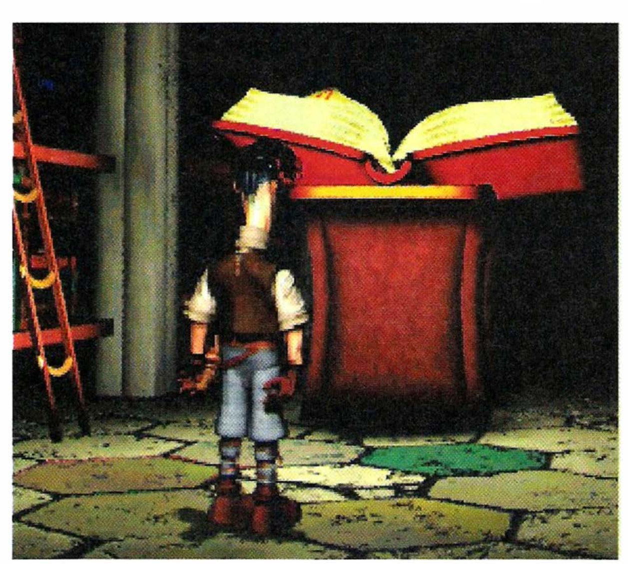
Woher bekomme ich den Ego-Projektor?

5. Mit dem Drachen geht es zurück nach Tol Andar und dort durch den Wald zum Hafen. Finden Sie hinter den Fässern die Unbekannte und bitten Sie sie um Hilfe.
6. Am Ruderboot unterhalten Sie sich kurz mit der Unbekannten. Kehren Sie auf die kleine Insel zurück und finden Sie links von der Grube die Piratenfahne. Ist das Ruderboot mit der Fahne erst einmal getarnt, gelangen Sie unbeschadet auf das Schiff.
7. An Deck schieben Sie die Truhe beiseite und lassen sich dann von der Unbekannten die Tür öffnen. Unter Deck schnappen Sie sich schnell den Ego-Projektor.

Wie besiege ich die Magier?

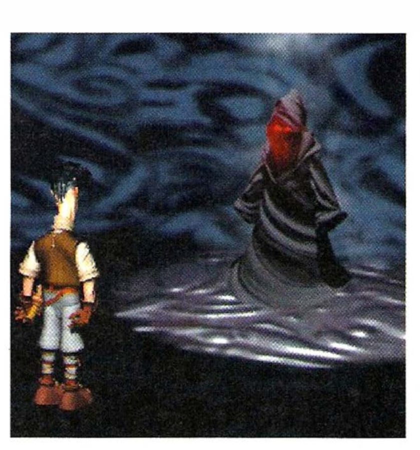
8. Schließen Sie den Ego-Projektor an Megophias Maschine an und setzen Sie ihn sich dann auf.
9. Denken Sie nun nacheinander an Ihre guten Freunde, und zwar dem Alter nach: das Mädchen aus dem Wald, die Unbekannte, Cynthia, Louis, Sancho und den Drachen.
Und wenn sie nicht gestorben sind...

Andrea von der Ohe



Eines der tückischen Rätsel: Achten Sie jedesmal, wenn Sie in Esragoth die Bibliothek betreten, auf die Farbflecken auf den Fliesen. Diese entsprechen der Anordnung der Schlüsselsteine im Artefakt.

Im Kampf gegen die bösen Magier hilft nur noch die Erinnerung an liebe Freunde.



RODRIGO GOES INTERNET

Compuserve: GO DEUSPIEL
- Tips & Tricks von Usern

Internet: http://www.rent-a-hero.com
- Story, News, Hintergrund-Infos
- Download: Trailer-Video, Screen-Shots, Audio-Files

eMail: jester@team42.com (Andrea)

Allgemeine Spieletips

GP 500ccm

Mit GP 500 von Ascaron dürfen Sie sich zur Abwechslung mal mit zwei Rädern auf die Jagd nach WM-Punkten begeben. Damit Sie schneller vorankommen, geben wir Ihnen Fahrtips und helfen bei dem komplizierten Setup der Zweiräder.

ZWEI STATT VIER

In den letzten Monaten wurde der PC-User mit vierrädrigen Rennsimulationen überschwemmt. Endlich kommt – dazu noch aus deutschem Haus – eine Motorrad-Simulation, die sich technisch nicht hinter den F1-Boliden zu verstecken braucht.
Wer allerdings glaubt, auf zwei Rädern und breiten Pisten fahre es sich leichter als in Formel 1-Fahrzeugen, irrt gewaltig. Schon ein kleiner Fehler kann Sie bei einer Motorradmeisterschaft mühsam erkämpfte Plätze kosten. Schließlich sind Sie auf den schmalen Maschinen leichter zu überholen als Frentzen und Verstappen!

POLITIK DER KLEINEN SCHRITTE

Das A und O lautet: Lernen Sie die Kurse in- und auswendig. Um Ihnen den Lernprozeß zu vereinfachen, können Sie verschiedene Hilfen in Anspruch nehmen. Machen Sie es sich nicht gleich zu Beginn schwer und nehmen Sie das gesamte Angebot an. Trotz automatischer Bremse und angezeigter Ideallinie werden Sie den Parcours häufig verlassen!
Da Ihnen die Vogelkamera einen besseren Blick auf die Straße gönnt als die Sicht durchs Visier, sollten Sie nicht gleich mit der Ich-Perspektive üben. Zwar geht Ihnen dadurch ein Großteils des Flairs verloren, aber dafür erleben Sie weniger frustierende Momente. Später, wenn Sie sich genug Erfahrung angeeignet haben, sollten Sie auf die Visierkamera umschalten. Natürlich müssen Sie auch das Motorrad-Handling verinnerlichen. Das können Sie nur, wenn Sie die Strecke, die Sie befahren, bereits im Schlaf kennen. Denn erst wenn Sie sich nicht mehr auf den Pistenverlauf konzentrieren müssen, haben Sie alle Augen und Ohren für die Maschine übrig. Suchen Sie sich also eine Teststrecke aus, die so abwechslungsreich wie möglich ausfällt. Dazu gehören enge und weite Kurven, verschiedene Kurvenkombinationen und natürlich ein oder zwei spannende Schikanen! Einen Kurs, der all diese Kriterien erfüllt und der zudem mit einem gut haftenden Bodenbelag ausgelegt ist, finden Sie in Suzuka.



In Suzuka befahren Sie einen abwechslungsreichen Kurs mit engen Biegungen, herausfordernden Kurvenkombinationen und kurzen Geraden!

WAHL DER WAFFEN

Der Unterschied zwischen einer 125ccm-, einer 250ccm- und einer 500ccm-Maschine liegt nicht nur in der differenzierten Motorleistung oder dem Gewicht, sondern auch in einer unterschiedlichen Kurventaktik! Da die 125ccm-Motorräder weniger stark beschleunigen als die großen Geschwister, versucht der Pilot in den Biegungen so wenig Geschwindigkeit wie möglich zu verlieren, auch wenn er dabei die Kurve oftmals nicht im Scheitelpunkt durchfährt! Je weniger Kubik Ihnen zur Verfügung stehen, desto weiträumiger müssen Sie die Kurven nehmen.
Da die kleineren Maschinen mit weniger Leistung ausgerüstet sind, haben Sie vor Kurven auch etwas mehr Zeit, um sich auf die Biegung einzustellen. Sollte Ihnen das Tuning widerstreben, sind Sie bei der kleinen Klasse sowieso besser aufgehoben. Das Setup der Maschinen spielt bei 125ccm eine weit weniger tragende Rolle als bei den 500ccm-Geschossen. Vor allem bei den großen Brüdern müssen Sie eine Menge Zeit ins Feintuning investieren, um bei einer Meisterschaft mithalten zu können.

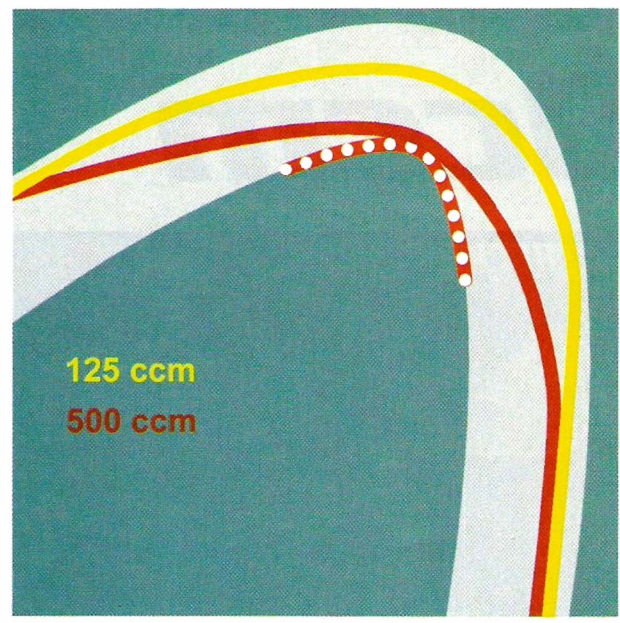
SETUP

Im Setup können Sie an fast jeder Schraube drehen. Was Sie dabei alles verstellen und damit auch verpfuschen können, ist schier grenzenlos. Spätestens, wenn Sie einen Blick in das heikle Menü werfen, müssen Sie erkennen, daß das Motorradtuning dem der Formel 1 in nichts nachsteht! Im Anfänger-Modus können Sie auch ohne Setup-Tuning eine Meisterschaft gewinnen. Schraubfaule Fortgeschrittene und Profis sollten in erster Linie das Feintuning auf Reifen, Getriebeübersetzung und Gänge beschränken.

1. Einen der wichtigsten Faktoren für ein erfolgreiches Rennen stellen die Reifen dar.



Auf die Knie! Schräglagen stellen den besonderen Reiz einer Motorrad-Simulation dar! Das Fahrgefühl wird damit gut eingefangen.



Je geringer die Motorleistung, desto weniger Zeit dürfen Sie in der Kurve verlieren! Die rote Linie symbolisiert die Ideallinie einer 500er-, die gelbe dagegen die einer schwächlichen 125er-Maschine.

Dazu stehen Ihnen elf Sorten zur Verfügung, die in drei Kategorien unterteilt sind. Lediglich bei feuchtem Wetter wählen Sie zwischen Regenreifen und Intermediates, bei trockener Piste greifen Sie zu den Slicks. Je weicher Sie die Schlappen wählen, desto griffiger sind sie und desto schneller können Sie Kurven durchfahren. Leider nutzen sich die Weichlinge sehr schnell ab, so daß Sie sehr behutsam damit umgehen müssen. Sie haben auch die Möglichkeit, vorne und hinten verschiedene Reifen aufzuziehen. Da der Hinterreifen in der Regel stärker beansprucht wird, empfiehlt es sich, für das Rennen hinten eine robustere Variante zu wählen. Der Verschleiß hängt natürlich sehr stark von Ihrer Fahrweise und der Bodenbeschaffenheit ab. Während des Qualifys müssen Sie zu einer weichen Sorte greifen, um eine gute Plazierung zu erfahren.

BREMSTAKTIKEN

Ihr Zweirad reagiert sehr nervös, wenn Sie in der Schräglage bremsen. Daher sollten Sie das Abbremsen in Kurven vermeiden. Reduzieren Sie bereits vor dem Eintritt in die Biegung den Speed. Sollten Sie trotzdem mit überhöhter Geschwindigkeit in die Kurve hineinrauschen, behelfen Sie sich mit kurzen Stotterbremsern!

In der Königsklasse sind Millimeterarbeit und Risikobereitschaft gefragt. Beim Überholvorgang in Kurven bewegen Sie Ihr Motorrad stets am Ausbruchslimit.



Realitätsnähe auf Kosten der Spielbarkeit. Es gibt fast nichts, was Sie nicht verstellen können.

2 Mit falsch eingestellten Bremsen sorgen Sie für Heiterkeit bei der Konkurrenz. Aber nicht die Balance müssen Sie festlegen, sondern das gesamte System und die Verzögerungswerte! Eine Aufgabe, die selbst reale Mechaniker überfordern könnte! Bei Kursen, die Ihnen nicht besonders liegen oder die Sie noch nicht gut kennen, sollten Sie das dynamische System einbauen. Um den Bremspunkt aber so weit wie möglich in die Kurve zu legen, eignet sich das träge Bremssystem. Dies erfordert auch, daß Sie den Bremspunkt so exakt wie möglich treffen. Viel Spielraum läßt Ihnen die träge Wahl leider nicht! Bei der Verzögerung müssen Sie besondere Vorsicht walten lassen. Je größer die Verzögerung ausfällt, das heißt, je später die volle Bremskraft eintritt, desto feindosierter und damit sicherer können Sie bremsen. Sollte sich bei einem starken Bremsvorgang das Hinterrad vom Boden lösen, müssen Sie eine größere Verzögerung wählen! Dies geschieht hauptsächlich bei der 500er-Klasse.

3 Die Federung ist verantwortlich dafür, wann und ob Sie den Bodenkontakt verlieren. Je weicher Sie die Federgabel einstellen, desto besser ist die Bodenhaftung in Kurven oder über kleinere Fahrbahn-Unebenheiten. Das ständige Nachwippen, das hierbei entsteht, geht auf Kosten der Geschwindigkeit und der Haltbarkeit der Reifen. Auch kann Ihnen bei einem zu weichen Setup die Maschine in einer steilen Kurve leichter wegrutschen. Daher sollten Sie lieber zu einem härteren als einem zu weichen Dämpfer greifen! Als ob das nicht schon genug wäre, müssen Sie auch noch die Elastizität des Öls bestimmen. Machen Sie sich damit keinen Streß und greifen Sie



Na, alles klar? Ehrlich gesagt, man kann's auch übertreiben!

SETUP-HILFEN

Um in der 250ccm-Klasse gleich bei sonnigem Wetter Erfolge auf den Asphalt zaubern können, probieren Sie doch einmal folgende Einstellungen aus:

Kurs	Übersetzung	1. Gang	2. Gang	3. Gang	4. Gang	5. Gang	6. Gang	Slicks
Nürburgring	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Mittel
Mugello	15:35	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Hart
Le Castelet	16:38	2.214:1	1.8 13:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Phillip Island	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Mittel
Brünn	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Weich
Shah Alam	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr hart
Jerez	15:37	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Suzuka	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr hart
Austria-Ring	15:38	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Weich
Assen	15:39	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Hart
Imola	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Weich
Rio	15:37	2.214:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr weich
Donington	15:36	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.227:1	1.083:1	Mittel
Catalunya	15:36	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Sentul	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr hart
Hexagon-Ring	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Sehr hart
Mt. Elisabeth	16:38	2.214:1	1.813:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Lake Vermeer	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Sehr hart

Da im Anfänger-Modus die Reifen nicht verschleißen und stets optimalen Zustand haben, sollten Sie sich mit den weichen Schlappen auf die Jagd nach Punkten begeben. Weiterhin können Sie im Anfänger-Modus die Übersetzung ein wenig kürzer wählen, da den Maschinen ein paar Pferdchen abgezogen werden.



Bei der roten Kurve arbeitet Ihre Maschine am Maximum und geht dabei verstärkt das Risiko eines Motorplatzers ein. Bei der gelben Linie verzichten Sie auf die Höchstgeschwindigkeit zugunsten der Haltbarkeit.

zu einem Öl, das zu 70% zäh ist. Damit sind Ihre Federn ausreichend gedämpft, behalten aber noch die nötige Federwirkung.

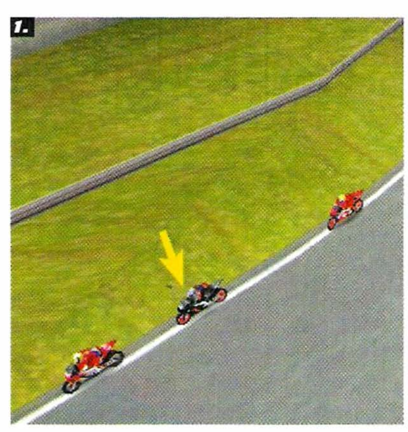
4 Beim Übersetzungs-Menü hat sich Ascaron selbst übertroffen. Während Sie bei *F1 RS2* oder *GP2* überschaubare Schieberegler verstellen, kriegen Sie hier Grafiken und Leistungskurven um die Ohren gehauen, daß Ihnen Hören und Sehen vergehen! Schreiben Sie sich schon mal in der Uni im Fachbereich Maschinenbau ein! Dieses Studium benötigen Sie dafür! Bevor Sie sich auf Ihr glückliches Pokerhändchen bei den Einstellungen verlassen, sollten Sie sich an folgende Regeln halten: Je weniger Kurven ein Kurs aufweist und je mehr Geraden er beinhaltet, desto weiter müssen die Zahnräder auseinanderliegen. Das heißt, die Kurvengrafiken werden langgezogen. Bei langsamen Strecken hingegen werden sie gestaucht. Mit den Plus- und Minuspfeilen am unteren Bildschirmrand (Ritzel/Kettenrad) ändern Sie diesen Wert. Beim Übersetzungsverhältnis muß der Weg vom ersten zum zweiten Gang größer ausfallen als vom zweiten zum dritten. Dasselbe gilt vom dritten zum vierten und vom vierten zum fünften, bis hin zum letzten Gang. Orientieren Sie sich hierzu an den Endpunkten der Kurven und schämen Sie sich nicht, ein Lineal an den Monitor zu halten. Besitzer von 21-Zoll-Röhren sind Usern mit 14-Zoll-Monitoren gegenüber leicht im Vorteil! Die optimale Einstellung für den ersten Gang finden Sie, indem Sie die engste Kurve durchfahren und am langsamsten Punkt auf den Drehzahlmesser schauen. Ihre Maschine muß sich im ersten Gang befinden und ungefähr im mittleren Drehzahlbereich arbeiten. Danach bestimmen Sie die Einstellung für den letzten Gang. Rasen Sie hierfür auf der längsten Geraden entlang und werfen Sie am schnellsten Punkt einen Blick auf den Drehzahlmesser. Ihr Getriebe sollte im sechsten Gang arbeiten und die Drehzahl fast vollständig ausnutzen. Anschließend stellen Sie die dazwischenliegenden Gänge nach dem zuvor beschriebenen Schema ein.

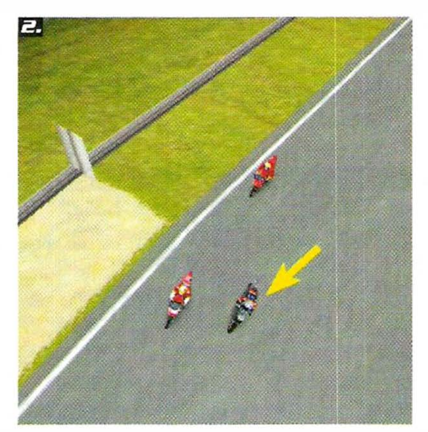
5 Bei der Motorabstimmung begrüßt Sie eine ähnliche Grafik. Diesmal dürfen Sie Ihre Aufmerksamkeit dem Zündzeitpunkt, dem Gemisch und der Verdichtung schenken. Ein Zitat aus dem Handbuch: „Die Sauerstoffmenge pro Kubikzentimeter Luft nimmt bei geringem Luftdruck, höherer Temperatur und höherer Luftfeuchtigkeit ab." Beherzigen Sie dies! Die höchste Motorleistung erreichen Sie, wenn die Spitze der Grafik so weit oben und so weit rechts wie möglich steht. Sollten Sie dadurch aber mit einem Motorschaden bestraft werden, verschieben Sie die Regler, bis die Kurve etwas tiefer und weiter links liegt.

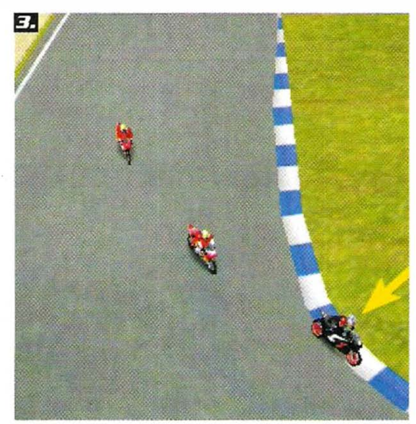
PLATZKÄMPFE

Wer zuerst über die Ziellinie fährt, gewinnt das Rennen. Um in diesen Genuß zu kommen, müssen Sie die essenziellsten Überholvorgänge kennen und risikofreudig zu Werke gehen. Im Gegensatz zur Formel 1, wo ein Überholvorgang nur selten stattfindet, können Sie beim Motorradsport mehrmals









Zwei entscheidende Sekunden: Sobald Sie sich zum Überholen vor oder in der Kurve entschlossen haben, muß alles sehr schnell gehen. Ihr Gegner kann zum Gegenschlag ausholen, wenn Sie im Scheitelpunkt der Biegung noch nicht die Nase vorn haben!

pro Runde überholen und überholt werden. Die Ausnutzung des Windschattens spielt nur eine untergeordnete Rolle, da die Fahrzeuge sehr leicht sind und aufgrund der Form nur wenig Luft verdrängen. Versuchen Sie keinesfalls, vor Kurvenkombinationen einen Angriff zu starten. In Passagen, in denen zwei und mehr Kurven angrenzen, sollten Sie die Ideallinie nicht verlassen. Sie würden dabei zuviel Zeit verlieren und die Aussicht auf Erfolg schwände rapide. Lediglich die Ausgangsgeschwindigkeit nach einer Kurve und die Geschwindigkeit beim Eintritt in eine Kurve entscheiden über Erfolg oder Mißerfolg (von einem Fahrfehler des Vordermanns einmal abgesehen)!

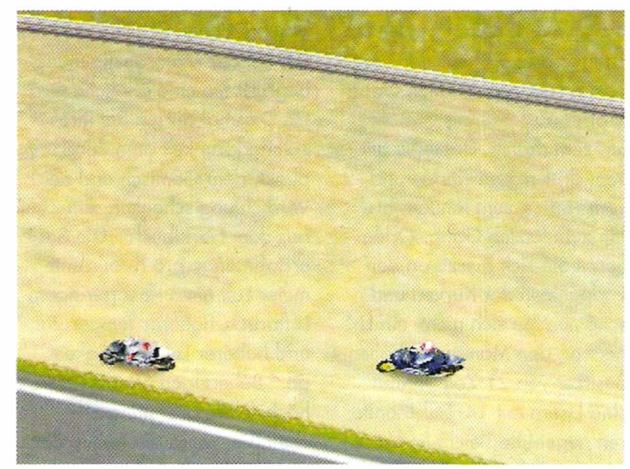
1. Die günstigste Gelegenheit bietet sich Ihnen in einer engen Kurve, an die eine lange Gerade anschließt. Versuchen Sie, in der Biegung einen weiten Bogen zu fahren (125ccm), um möglichst wenig Geschwindigkeit einzubüßen. Sobald Sie in die Gerade einsehen können, beschleunigen Sie maximal. Mit etwas Glück und gutem Timing sind Sie stets ein paar km/h schneller als Ihr Vordermann und können so mühelos auf der Geraden an ihm vorbeiziehen.

2. Als etwas heikler, dafür aber spektakulärer erweist sich ein Positionskampf vor einer Kurve. Sobald Ihr zukünftiger Ex-Vordermann bremst, lenken Sie Ihre Maschine in die Kurvenmitte. Bremsen Sie vorsichtig ab, da starke Bremsmanöver in der Schräglage leicht einen Abflug bedeuten können. Nun können Sie den Kollegen auf der Innenbahn überholen. Vergessen Sie nicht, frühzeitig zu beschleunigen, um den gewonnenen Platz nicht wieder zu verlieren. Da Sie eine etwas engere Kurvenlinie fahren, hat der neue Hintermann die Möglichkeit, etwas früher zu beschleunigen! Sobald Sie ihn aber vor dem Scheitelpunkt der Kurve kassiert haben, droht Ihnen keine unmittelbare Gegenattacke mehr! Lassen Sie sich also mit diesem Überholvorgang nicht zuviel Zeit!

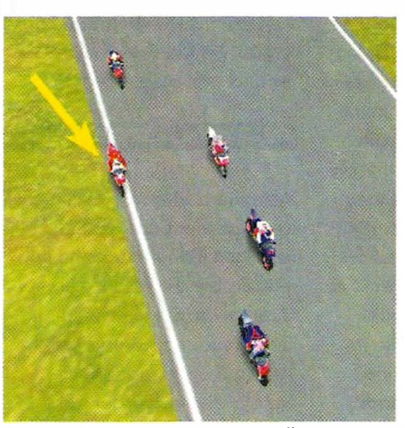
Peter Gunn
haegar@pop-hannover.de

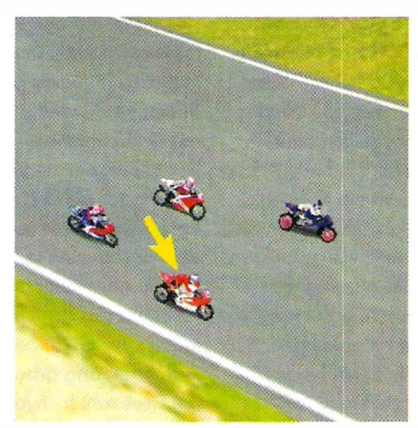
VORSICHT, FALLE!

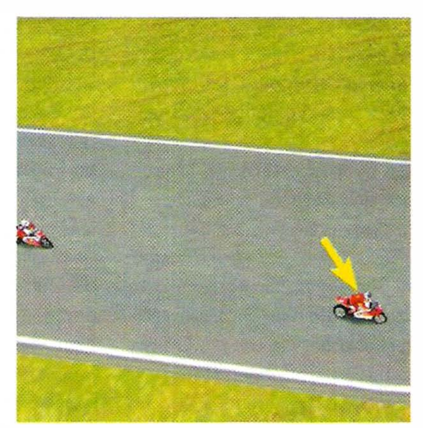
Sie haben Zeit und Mühe investiert, um ein optimales Setup für Ihre Maschinen zu finden? Damit meinen Sie nun gut gerüstet den Anfänger-Modus verlassen zu können? Dann machen Sie sich auf eine unangenehme Überraschung gefaßt. Im Anfänger-Modus haben die Maschinen weniger Motorleistung oder Reifenabrieb als in den höheren Levels, so daß Ihr mühsam erarbeitetes Setup nicht mehr die optimale Wirkung erzielt.



Sehr ärgerlich. Um eine Kollision mit dem aggressiven Kollegen zu vermeiden, mußten wir ins Kiesbett ausweichen. Glücklicherweise donnerte er mit soviel Geschwindigkeit in die Biegung, daß ihn das selbe Schicksal ereilte.







Hier sehen Sie die drei Phasen eines Überholmanövers in einer Kurve. Sie fahren einen weiten Bogen und büßen so weniger Geschwindigkeit ein. Am Ausgang der Biegung sollten Sie bereits schneller sein als die Piloten vor Ihnen. Auf der folgenden Geraden haben Sie dann Ihre ehemaligen Vordermänner abgehängt.

CAESAR III, KOMPLETTLÖSUNG, 2. TEIL

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir ausführliche Tips und Tricks zu Caesar III von Sierra gebracht. Dieses Mal reichen wir die letzten fünf Missionen der Wirtschaftssimulation nach.

6. Szenario – Lugdunum

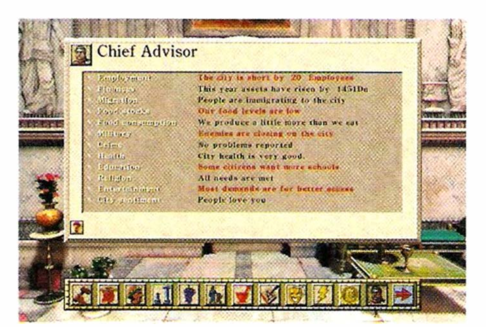
Auf einer der Inseln gibt es Farmland. Bauen Sie Brücken und errichten Sie dort einen vorläufigen Stadtkern. Besiedeln Sie anschließend das Land, das von den Einheimischen bewohnt wird. Allerdings müssen Sie sich erst der Wölfe entledigen: Sie fallen Ihre Bürger an und töten sie. Es gibt verschiedene Möglichkeiten: Zäunen Sie die Wölfe mit Mauern ein. Oder Sie trennen ein Stück Land mit Mauern ab und errichten Wachtürme. Präfekte und Gladiatoren kämpfen ebenfalls gegen Wölfe, wenn sie welche erblicken. Errichten Sie nach und nach Missionsposten, um sich das Land der Einheimischen zugänglich zu machen. Nehmen Sie so bald wie möglich den Handel mit Waffen und Marmor auf. Für die hohe Wohlstandsrate ist ein großes Industrieviertel mit Geschirr- und Möbelproduktionsstätten unumgänglich.

7. Szenario – Tingis

Beginnen Sie in Tingis mit Ihrer Stadt am Ufer jenseits des kleineren Stückes Farmland. Auf dem schmalen Landstreifen selbst sollten Sie nur so viele Bürger ansiedeln, wie für das Bestellen der Felder notwendig ist. Auf der anderen Seite errichten Sie weitere Kornspeicher, um eine lückenlose Versorgung sicherzustellen. Handeln Sie mit Geschirr und Möbeln. Breiten Sie sich dann in Richtung des größeren Farmlandes aus und stellen Sie überall Warenhäuser und Kornspeicher auf. Unterhalb des großen Farmlandes greifen die gegnerischen Truppen häufig an. Errichten Sie dort ein Fort und sichern Sie das Gelände mit Mauern und Wachtürmen.

8. Szenario – Valentia

Errichten Sie Ihren Stadtkern am Ufer, etwa in der Mitte der Karte, mit der Absicht, die Stadt in Richtung Farmland auszubauen. Bauen Sie eine Reihe von Kais für die Nahrungsmittelversorgung, ein Dock und in der Nähe ein Warenhaus. Als Exportgüter eignen sich am besten Geschirr und Öl. In dieser Mission sollten Sie das 5x5-Schema für den Bau eines Wohnviertels aufgeben. Errichten Sie Blöcke von 6x6 und setzen Sie jeweils Amphitheater, Theater, Tempel, Badehaus oder sonstige Gebäude, die Bürger gerne in ihrer Nähe haben, hinein. Die direkte Nachbarschaft zu diesen Gebäuden wirkt sich sehr positiv auf die Qualität der Häuser aus. Ihr Fort sollten Sie in der Nähe des Farmlandes am Ufer des Sees erbauen: Von dort fallen die meisten Feinde ein.



Ein Besuch bei Ihrem Beraterstab ist unerläßlich, um Probleme frühzeitig zu erkennen und für Abhilfe zu sorgen. Der Chefberater faßt für Sie alle wichtigen Daten zusammen.


Tingis: Auf diesen Farmen werden die nötigen Nahrungsmittel angebaut, um Ihre stetig wachsende Stadt zu versorgen.

9. Szenario – Damascus

Wählen Sie als Ausgangspunkt die Oase, die von Felsen umgeben ist. Kultivieren Sie Gemüse: Es wächst am schnellsten. Exportieren Sie Öl und Möbel. Nutzen Sie die Schlucht vor Ihrer Stadt als Verteidigungspunkt und errichten Sie dort zunächst ein Fort, später ein zweites. Schwierig gestaltet sich die Versorgung mit Geschirr. Ton kann nur importiert werden, also sind Sie auf Lieferungen angewiesen, die nur selten optimal auf die Warenhäuser verteilt werden. Wählen Sie ein Warenhaus für die Anlieferung des Tons und bauen Sie Produktionsstätten für Geschirr außen herum. Verteilen Sie dann das Geschirr an andere Warenhäuser. Ist das Land innerhalb der Felsen bebaut, so halten Sie sich an die Oase auf der anderen Seite der Felsen.

10. Szenario – Sarazegetusa

Bevor Sie anfangen, Ihre Stadt zu errichten, zäunen Sie alle Wolfsrudel ein. Ihren Stadtkern legen Sie dann an das Ufer, nahe dem Farmland. In diesem Szenario müssen Sie Ihre Stadt von allen Seiten mit Forts, Mauern und Wachtürmen absichern. Die gotischen Fußtruppen in blauer Kleidung stellen in größeren Zahlen ein Problem dar: Sie lassen sich von Ihren Soldaten nicht aufhalten, sondern stürmen an ihnen vorbei ins Zentrum der Stadt. Doppelte bis dreifache lückenlose Mauern sind daher ein entscheidendes Kriterium für Sieg oder Niederlage. Als Exportgüter eignen sich Möbel und Waffen.

Silke Menne ■

SHORTIES

Motocross Madness

Wenn man im „Stunt Quarry" einen Stunt beginnt und währenddessen die F11- oder F12-Taste drückt, wird der Computer für ein paar Sekunden anhalten, um den Grafik-Modus umzuschalten. Danach steht man noch an der selben Stelle in der Luft und wenn man landet, bekommt man ca. 25.000 Punkte für einen extra langen Sprung.

Daniel König ■

Wenn man bei den „National Race"-Strecken die eigentliche Rennstrecke verläßt, findet man zwei Kopien der Rennstrecke im Gelände versteckt. Die eine davon ist wesentlich flacher als die originale Strecke und weist keinerlei Bodenmarkierungen auf. Die andere ist dagegen eine gespiegelte Kopie der echten Strecke. Diese beiden Strecken sind auch im Stunt-Modus vorhanden.

Michael Szelwis ■

World War 2 Fighters (DEMO)

Im Verzeichnis von WWII Fighters gibt es eine Konfigurationsdatei „ww2.ini". Wenn Sie diese mit dem Notepad öffnen, können Sie viele Einstellungen der Demo verändern. So kommen Sie z. B. an unbegrenzt Munition.

Jan Lühring ■

Viper Racing (DEMO)

Leider hat man in der Demo von *Viper Racing* nur eine Rennstrecke zur Verfügung. Mit einem kleinen Eingriff in die Konfigurationsdatei „OPTIONS.CFG" im Verzeichnis CONFIG kann man diese Strecke aber zumindest falsch herum fahren. Ändern Sie dazu einfach in der 77. Zeile den Eintrag „is_reversed no" in „is_reversed yes". Wenn Sie jetzt die Demo neu starten, fahren Sie in die andere Richtung.

Benjamin Steffenhagen ■

SHORTIES

DSF Fußball Manager 98

Mit diesem Trick kann man die Bilanz am Ende der Saison stark zu eigenen Gunsten verändern: Wählen Sie eine beliebige Mannschaft aus und gehen Sie im Menü TRANSFERS auf SPIELERVERKÄUFE. Nun wählen Sie einen beliebigen Spieler an und klicken auf ANSICHT. Jetzt auf NEUER VERTRAG und das Gehalt auf 999999999 setzen. Wenn Sie jetzt mit OK bestätigen und wieder auf NEUER VERTRAG klicken, sehen Sie, daß das Gehalt bereits negativ ist. Diese Prozedur müssen Sie jetzt bei jedem Spieler durchführen. Danach können Sie im Geschäftszimmer auf KONTEN klicken. Hier sehen Sie nun, daß bei den Ausgaben für Spielergehälter, Prämien, Sozialversicherung und Renten ein dickes Minus steht. Die Gesamtausgaben dürften jetzt knapp bei einer „negativen" Milliarde liegen, die Sie am Ende der Saison auf das Konto überwiesen bekommen.

Andreas Walt ■

Turok

Mit einem guten Rechner und einer leistungsstarken Grafikkarte können Sie die Grafikqualität in *Turok* ein ganzes Stück erhöhen. Öffnen Sie dazu im Verzeichnis DATA des TUROK-Verzeichnisses die Datei „config.ned" mit einem Texteditor (z. B. Notepad). Jetzt können Sie sowohl hinter 800x600 als auch hinter 640x480 eine „1" schreiben. Beim nächsten Spielstart wird das Spiel in 1.024x768 Bildpunkten laufen.

Julian Dornbusch ■

H.E.D.Z.

Drücken Sie im Spiel die T-Taste für den Chat-Modus und geben Sie dort die folgenden Cheat-Codes ein:

OH MY GOD
Gott-Modus

TOO HARD FOR ME
Künstliche Intelligenz aus-/anschalten

NEED FOR SPEED III

Wollten Sie nicht immer schon einmal die Wagen von *Need for Speed* noch weiter tunen, als es das ins Spiel integrierte Menü erlaubt? Mit den folgenden Tips sollte das alles kein Problem mehr sein. Falls der Wagen nach den Tuning-Maßnahmen nicht mehr in der Auswahlliste auftaucht, haben Sie es wahrscheinlich etwas übertrieben und Sie müssen die Original-Dateien von der CD auf die Festplatte kopieren. Alternativ können Sie natürlich auch vor jeder Veränderung an einer Datei eine Sicherheitskopie derselben anlegen.

Im Ordner „GameData /CarModel" gibt es für jedes Fahrzeug einen eigenen Ordner:

Amd7	Aston Martin DB7
Corv	Chevrolet Corvette
Cout	Lamborghini Countach
Diab	Lamborghini Diabolo SV
Elni	El Nino
F355	Ferrari 355 F1 Spider
Fm50	Ferrari 550 Maranello
Jxjr	Jaguar XJR
Jxk8	Jaguar XK8
Knoc	?
Lcop	Pursuit Diabolo SV
Merc	Mercedes CLK-GTR
Pein	?
Scig	Italdesign Scighera
Sl60	Mercedes SL 600
Vcop	Pursuit Corvette

Im Ordner „Traffic" befinden sich die normalen Straßenfahrzeuge, die man im Hauptmenü mit den Cheats go01-go21 aktivieren kann.

00	Snow Truck „go03"
01	Mercedes Sedan „go16"
02	5er BMW „go04"
03	Jeep „go07"
04	Mustang „go05"
05	Cargo Van „go14"
06	Ford Pickup „go06"
07	Toyota Landcruiser „go02"
08	?
09	Mazda Miata „go01"
10	Mustang „go09"
11	Ford Van „go08"
12	Land Rover „go11"
13	Schulbus „go12"
14	Taxi „go13"
15	Pickup „go10"
16	Volvo Station Wagon „go15"

Im Ordner „Pursuit" sind die Wagen der Polizei gespeichert, die den Fahrer im Verfolgungs-Modus jagen.

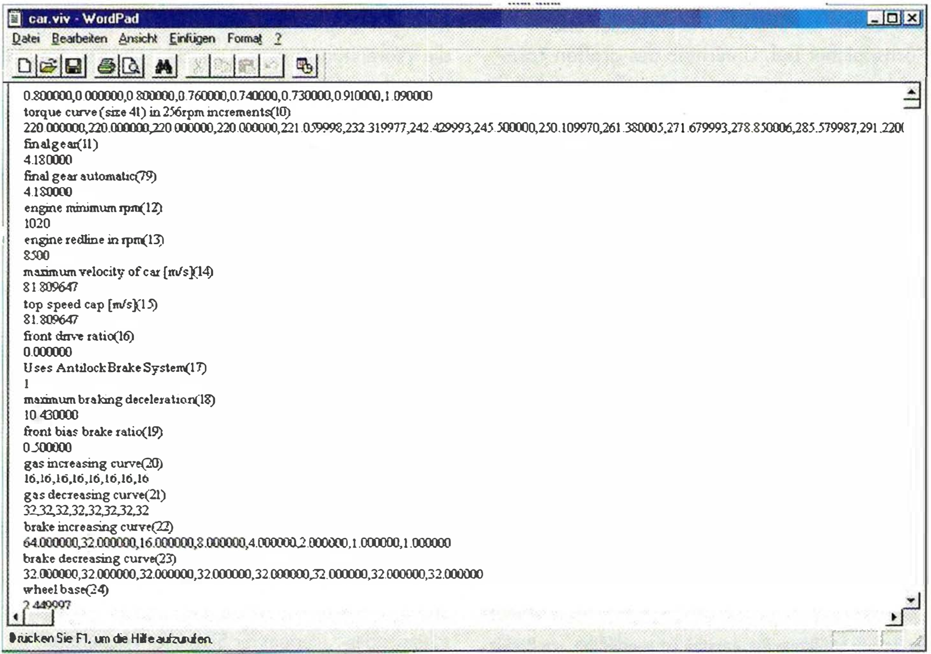
00	Crown Victoria Polizeiauto „go17"
01	?
02	Mitsubishi Polizeiauto „go18"
03	Grand AM Polizeiauto „go19"
04	Range Rover Polizeiauto „go20"
05	Cargo Truck „go21"

In all diesen Ordnern befindet sich eine Datei CAR.VIV, in der die folgenden Änderungen vorgenommen werden können:

Mass [kg]
Gibt das Gewicht des Wagens an. Je leichter der Wagen, um so besser beschleunigt er.

Gear shift delay (tricks)
Gibt die Dauer eines Schaltvorgangs an, kann auf 0 gesetzt werden.

Final gear
Gibt die Übersetzung des letzten Ganges an (max. 9.999999). Bringt eine höhere Endgeschwindigkeit.



car.viv - WordPad

Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format ?

```
0.800000,0.000000,0.800000,0.760000,0.740000,0.730000,0.910000,1.090000
torque curve (size 41) in 256rpm increments(10)
220.000000,220.000000,220.000000,220.000000,221.059998,232.319977,242.429993,245.500000,250.109970,261.380005,271.679993,278.850006,285.579987,291.220(
finalgear(11)
4.180000
final gear automatic(79)
4.180000
engine minimum rpm(12)
1020
engine redline in rpm(13)
8500
maximum velocity of car [m/s](14)
81.809647
top speed cap [m/s](15)
81.809647
front drive ratio(16)
0.000000
Uses AntilockBrakeSystem(17)
1
maximum braking deceleration(18)
10.430000
front bias brake ratio(19)
0.500000
gas increasing curve(20)
16,16,16,16,16,16,16,16
gas decreasing curve(21)
32,32,32,32,32,32,32,32
brake increasing curve(22)
64.000000,32.000000,16.000000,8.000000,4.000000,2.000000,1.000000,1.000000
brake decreasing curve(23)
32.000000,32.000000,32.000000,32.000000,32.000000,32.000000,32.000000,32.000000
wheel base(24)
2.449997
```

Drücken Sie F1, um die Hilfe aufzurufen.

Falls der getunte Wagen nicht mehr in der Auswahlliste auftaucht, müssen Sie die entsprechende VIV-Datei von der CD über die veränderte Version auf der Festplatte kopieren.

Final gear automatic
Gibt die Übersetzung des letzten Ganges bei einem Automatikgetriebe an (max. 9.999999). Bringt eine höhere Endgeschwindigkeit.

Engine minimum rpm
Gibt die Leerlaufdrehzahl an. Sollte nicht über 1.500 gesetzt werden.

Engine redline in rpm
Höchste Drehzahl (max. 9999)

Top speed cap [m/s]
Höchstgeschwindigkeit in m/s (max. 99.999999)

Maximum break deceleration
Gibt die Bremskraft an. Sollte nicht über 50.000000 sein.

Front grip bias
Gibt die Haftung der Räder an (max. 9.999999).

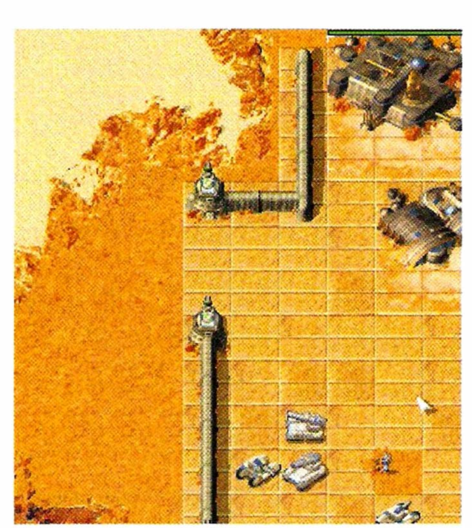
Aerodynamic downforce multiplier
Gibt den Luftwiderstand an (min. 0.000001).

Marc Letmathe ■

DUNE 2000

Nervt es Sie auch immer, daß langsame Fahrzeuge wie der Devastator oder der Belagerungspanzer während eines groß angelegten Sturmangriffs ewig brauchen, bis sie am Ziel angekommen sind, und dabei auch noch Gefahr laufen, von Sandwürmern aufgefressen zu werden? So können Sie dem vorbeugen: Falls Sie es schaffen, eine Stellung des Feindes in der Nähe seiner Basis einzunehmen oder aufzubauen, errichten Sie dort eine Werkstatt. Nun geben Sie Ihren langsamen Fahrzeugen den Befehl, in diese Werkstatt zu fahren, und schon werden Ihre Carryalls die Fahrzeuge in Ihren vorgeschobenen Stützpunkt zur Werkstatt fliegen.

Am besten ist es, den Feind von innen heraus zu bekämpfen. Wenden Sie dazu folgende Strategie an: Bauen Sie ein MBF mit einer kleinen Eskorte. Fahren Sie damit vor die feindliche Basis. Nun greifen Sie mit der Eskorte an und ziehen so alle Verteidiger auf sich. Während des Kampfgetümmels stoßen Sie mit dem MBF tief in das Herz des feindlichen Stützpunktes vor, suchen sich einen geeigneten Bauplatz und errichten so schnell wie möglich Ihren Bauhof. Innerhalb der nächsten halben Minute wird dieser jedoch Geschichte sein. Was davon übrig bleibt, sind einige Betonplatten. Darauf müssen Sie jetzt nur noch Raketentürme zu errichten und im Nu wird ein Großteil der feindlichen Basis in Schutt und Asche lie-



Mit Mauern lassen sich gegnerische Einheiten wunderbar „kanalisieren" und in die eigene Verteidigungslinie führen.

DUNE 2

Wenn Sie ein Gebäude des Gegners zerstört haben, sollten Sie als letztes auch den Betonsockel zerstören. Dies funktioniert durch Anklicken des Sockels bei gedrückter Strg-Taste. Der Computergegner repariert nur in Notfällen die Betonsockel.

Bauzeiten der Gebäude (bei normaler Spielgeschwindigkeit):

Gebäude	Bauzeit
Betonplatte (klein)	5 Sekunden
Betonplatte (groß)	8 Sekunden
Kaserne	23 Sekunden
Upgrade Kaserne	25 Sekunden
Windfalle	28 Sekunden
Schwere Waffenfabrik	67 Sekunden
Upgrade Schwere Waffenfabrik	55 Sekunden
Leichte Waffenfabrik	20 Sekunden
Upgrade Leichte Waffenfabrik	29 Sekunden
Raffinerie	60 Sekunden
Außenposten	27 Sekunden
High-Tech-Fabrik	30 Sekunden
Upgr. High-Tech-Fab. (Atreides)	100 Sekunden
IX-Forschungszentrum	27 Sekunden
Palast	80 Sekunden
Raketenturm	27 Sekunden
Geschützturm	25 Sekunden
Werkstatt	33 Sekunden
Raumhafen	55 Sekunden
Silo	14 Sekunden
Mauer	5 Sekunden
Upgrade Bauhof	69 Sekunden

Bauzeiten der Einheiten (bei normaler Spielgeschwindigkeit):

Einheit	Bauzeit
Leichte Infanterie	6 Sekunden
Wüstentruppen	7 Sekunden
Pioniere	10 Sekunden
Dröhner	10 Sekunden
Sammler	40 Sekunden
Kampfpanzer	38 Sekunden
Deviator	50 Sekunden
Trike	17 Sekunden
Schallpanzer	50 Sekunden
Quad	25 Sekunden
Raider	15 Sekunden
Belagerungspanzer	33 Sekunden
Raketenpanzer	45 Sekunden
MBF	65 Sekunden
Carryall	70 Sekunden
Devastator	55 Sekunden

Robert Perry ■

SHORTIES

Creatures 2

Um einen Norn auf einen der Lehrcomputer aufmerksam zu machen, schalten Sie eines dieser Geräte (außer Laptop) ein und drücken Sie einige Male auf den Bildschirm des Computers.

Falls Ihr Norn wieder einmal nur Sternchen sieht, reicht es, wenn Sie ihn einfach kurz exportieren und dann wieder importieren. Jetzt steht er wieder voll im Leben.

Um einen Bausatz (Kit) aufzunehmen, bringen Sie einfach einen Norn in die Nähe des Bausatzes und sagen zu ihm: X hol Bausatz. Statt X setzen Sie seinen Namen ein und das Wort „Bausatz" sollte er natürlich bereits am Laptop gelernt haben.

Um einen Ettin oder Grendel zu bekommen, müssen Sie nur zwei gleichartige Wesen in den Genspleißer bringen und ihn anschließend einschalten. Um den Genspleißer zu benutzen, müssen Sie zuerst in den Kontrollraum des Genspleißers gehen und dort die Knöpfe des ersten Computers von links betätigen. Anschließend müssen Sie zwei Lebewesen zum Genspleißer bringen.

Wenn Sie gerne Norns, Ettins und Grendels ohne großen Aufwand klonen möchten, brauchen Sie sie nur zu exportieren und die erzeugte Datei kopieren. Jetzt können Sie die Kopien beliebig oft importieren und haben jeweils zwei Wesen mit den gleichen Genen und Aussehen.

Tilo Dilengowski ■

Rainbow Six

Um in *Rainbow Six* die Mission an jeder beliebigen Stelle beginnen zu können, müssen Sie wie folgt vorgehen: In der Planungsphase werden die Wegpunkte festgelegt. Nun löscht man aber vom Startpunkt aus die Wegpunkte wieder weg, bis man an dem Wegpunkt angelangt ist, an dem der Trupp starten soll. So kann man sehr gut aus dem Hinterhalt angreifen.

Michael Strauss ■

#

SHORTIES

RAINBOW SIX

Auch in *Rainbow Six* gibt es einige Textdateien, in denen die Eigenschaften der verschiedenen Waffen vielfältig verändert werden können. Dazu gehen Sie in das Verzeichnis DATA\KIT. Dort befinden sich *.itm-Dateien, in denen die Eigenschaften der Waffen und Rüstungen gespeichert sind.

Primary.itm
In dieser Datei befinden sich alle primären Waffen.

Secondary.itm
Hier sind alle sekundären Waffen gespeichert.

Special.itm
Hier finden sich die Spezialausrüstungen.

Uniforms.itm
Insgesamt 22 verschiedene Rüstungen gibt es im Spiel.

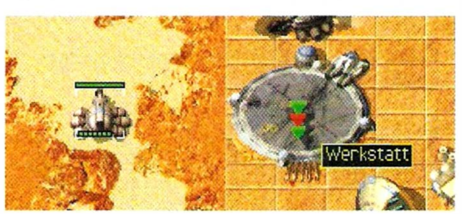
Wenn Sie z. B. die Anzahl der Schüsse in einem M16-Magazin ändern wollen, müssen Sie wie folgt vorgehen:

Da die M16 eine Primärwaffe ist, müssen Sie die Datei primary.itm öffnen und dort nach dem passenden Dateinamen für die M16 suchen: PW_M16.WPN.
Jetzt öffnen Sie diese Datei und suchen dort nach einem passenden Eintrag. Für die Schüsse/Magazin wäre es z. B. „Rounds per Magazine". Diesen Wert können Sie jetzt z. B. auf 100 setzen und haben so in jedem Magazin 100 Schuß zur Verfügung.

Das Gleiche können Sie auch mit Rüstungen oder Granaten machen. Absolute Immunität gegen Sprengkörper und Geschosse aus einer AK74 erleichtern die späteren Missionen ungemein.

Henning Fulge ■





Leider funktioniert das Reparieren-Symbol nur mit den Erntemaschinen, alle anderen Einheiten müssen von Hand zur Werkstatt geschickt werden.

gen. Falls die gegnerische Verteidigung zu stark sein sollte, errichten Sie zuerst einen kompletten Schutzwall, bevor Sie die Türme dahintersetzen.

Haben Sie auch manchmal das Problem, daß feindliche Kräfte von allen Seiten auf Ihre Basis einstürmen und Sie nicht wissen, an welcher Flanke Ihrer Basis Sie zuerst Verteidigungsanlagen errichten sollen? So wird die Verteidigung erheblich erleichtert: Bevor Sie mit dem Bau von Abwehrtürmen beginnen, mauern Sie Ihren Stützpunkt fast vollständig ein. Lassen Sie nur einen kleinen Eingang frei und bauen Sie NUR an dieser Stelle Türme. Nun wird der Gegner mit geballter Kraft versuchen, bei diesem kleinen Eingang durchzubrechen. So haben Ihre Verteidigungstürme leichtes Spiel.

Jan und Till Neddermeyer ■

Falls Sie wieder einmal genervt feststellen, daß Ihre Erntemaschinen ständig angegriffen werden und Sie gar nicht mehr mit dem Anwählen der Erntemaschinen und Zur-Werkstatt-schicken nachkommen, probieren Sie einfach mal, mit dem Reparatur-Symbol auf die Erntemaschine zu klicken. Jetzt bewegt sie sich von alleine zur nächsten Werkstatt und kehrt nach der Reparatur von selbst auf das Spicefeld zurück.

Robert Erdmann ■

UNREAL

Im Wasserloch im „Temple of Vandora" befinden sich – anders als in unserer Komplettlösung angegeben – doch einige Extras. Ungefähr auf halber Höhe befindet sich ein Gang, an dessen Ende sich ein Super Health Paket und ein Dispersion Pistol Upgrade findet.

Im Level: ISV Kran Deck 1 kann man sich die zu Beginn erscheinenden Skaarj-Horden vom Hals halten, indem man am Anfang des Levels gleich geradeaus durch die Türe geht. Innen dreht man sich um und stellt sich gerade so nahe an die Türe, daß der Öffnungsmechanismus nicht betätigt wird. Die Skaarj können nun nur einzeln durch die Türe in den Raum kommen. Bekämpft man die erscheinenden Monster sofort, nachdem sich

HERETIC 2 (DEMO)

Diese Cheat-Codes müssen in der Konsole eingegeben werden. Diese aktiviert man durch Drücken der Taste direkt unter der ESC-Taste.

playbetter	Gott-Modus an/aus
twoweeks	Unbegrenzt Power-Ups
aquaticape	Man wird von den Gegnern ignoriert.
victor	Alle Monster werden getötet.
kiwi	Clipping ausschalten (man kann durch Wände gehen)
angermonsters	Die Monster werden wirklich angriffslustig.
crazymonsters	Die Monster drehen durch.
god	Gott-Modus
impulse 9	Waffen und Mana
impulse 10	Gewählte Waffe und maximales Mana
impulse 13	Objekt wird angehoben.
impulse 14	Man verwandelt sich in ein Schaf.
impulse 25	Tome of Power
impulse 32	Invisibility, boots, force cube
impulse 35	Keine Monster
impulse 36	Monster werden „eingefroren"
impulse 39	Fliegen
impulse 40	Levelaufstieg
impulse 41	Mehr Erfahrungspunkte
impulse 43	Alle Waffen, Mana und Gegenstände
impulse 171	Man wird zum Paladin.
impulse 172	Man wird zum Crusader.
impulse 173	Man wird zum Necromancer.
impulse 174	Man wird zum Assassin.
impulse 254	Zeigt den „King Of The Hill" an.
give h <0-999>	Gibt Gesundheitspunkte (0 – 999).
noclip	Clipping ausschalten (man kann durch Wände gehen)
notarget	Man wird von den Gegnern ignoriert.
changelevel	Levelauswahl

FINAL FANTASY VII

Wenn man die Substanz „2xObjekt" besitzt, kann man in *Final Fantasy 7* leicht und effektiv schummeln. Man rüstet einen Charakter mit „2xObjekt" aus, einen anderen mit „Manipulieren". Nun sucht man sich erst einmal Gegner, die man bis auf einen tötet. Der letzte Gegner wird dann manipuliert. Wenn der Charakter mit „2xObjekt" an der Reihe ist, kann man sich so viele Objekte einer Sorte „zaubern", wie man will. Das funktioniert folgendermaßen: Man wählt ein Objekt, das man vervielfältigen will (es funktionieren nicht alle Objekte bzw. nur heilende Objekte wie z. B. Elixiere, Tränke und Megalixiere) und gibt es einer Figur. Danach wählt man es durch die Substanz ein zweites Mal an. Wenn man jetzt die Figur, der man das Objekt geben will, auswählen kann, drückt man anstatt auf Bestätigen auf Abbrechen, um die Auswahl rückgängig zu machen. Nun bekommt man ein Objekt dieser Sorte dazu. Dies kann man so lange machen, bis man 99 Stück von jeder Sorte hat.

Sebastian Weiß ■

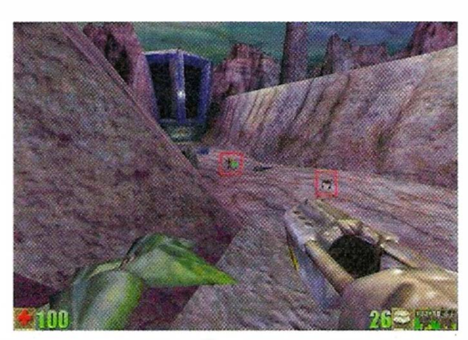
die Türe öffnet, hat man einen entscheidenden Vorteil. Vor allem mit einer sehr durchschlagskräftigen Waffe schaffen es die Gegner nicht einmal mehr, bis zum Spieler vorzudringen.

Alexander Nitsch ■

Level 14: The Trench

Der Titan im 14. Level läßt sich mit einem kleinen Trick gefahrlos ausschalten: Zielen Sie mit Ihrer Flak von der Felsöffnung aus auf den Titan und die schwebenden Gasbags. Daraufhin werden sich alle Feinde zu dieser Öffnung begeben. Sie verschwinden jedoch in der hintersten Ecke. Wenn der Titan anfängt, Steine zu werfen, wird er dabei die Gasbags treffen, die sich dafür gerne bedanken. Die Gasbags eröffnen das Feuer und der Titan erledigt daraufhin alle. Nun sind Sie wieder am Zug. Stellen Sie sich in die Öffnung und bearbeiten Sie den Titan mit Ihren weitreichenden Waffen. Er wird zwar versuchen, Sie mit Steinen zu töten, bleibt jedoch erfolglos, da die Steine an der Felswand abprallen. Sie müssen nur darauf achten, daß Sie nicht aus der Öffnung fallen, wenn der Titan anfängt zu stampfen.

Christian Pfeiffer ■

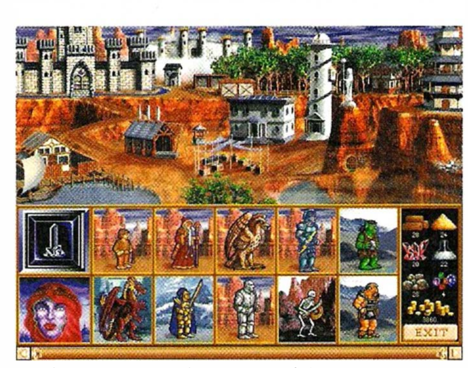


Zielen Sie direkt auf den Titan und die Gasbags, um sie anzulocken.



Sobald der Titan die Gasbags getötet hat, können Sie ihn bequem von oben her vernichten.

HEROES OF MIGHT & MAGIC II



Mit dem Debug-Menü können Sie sich beliebige Armeen zusammenstellen.

Wenn Sie die Windows 95-Version von *Heroes 2* haben, können Sie mit diesem Cheat ein Debug-Menü aktivieren. Rechtsklicken Sie dazu zuerst auf den Verweis auf *Heroes 2* und dann auf Eigenschaften. Wechseln Sie jetzt in das Feld „Ziel" und setzen Sie an das Ende der Befehlszeile „/NWC". Starten Sie jetzt ein Spiel und drücken Sie F4, um in den Fenster-Modus zu gelangen. Jetzt finden Sie ein neues Menü mit dem Titel DEBUG, in dem Sie alle Eigenschaften Ihrer Armeen ändern können.

ESCAPE – OR DIE TRYING (D.O.T)

Die folgenden Codes müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt zur Bestätigung ein Ton.

LACRIMOSA	Wenn man ein neues Spiel startet, kann man jeden Level und jeden Sektor sofort anwählen
SOPHIA	Neuer Charakter
KARMA	Neuer Charakter

Die folgenden Codes müssen im Spiel eingegeben werden. Dazu muß man mit der ESC-Taste den Pause-Modus aktivieren.

XUL	Volle Energie
BOZ	Maximales Mana
JBB	Alle Waffen sind voll.
MATH	Waffen sind stärker.
GRABO	Rüstung, Waffen und Magie wird stärker.
MUMU	Maximale Erfahrung
ALEX	50 Leben

SHORTIES

F1 Racing Simulation 2

In *F1 Racing Simulation 2* kann man, sobald während des Startvorgangs alle Ampeln rot sind, etwas nach vorne fahren (real ca. 2 Meter). So hat man beim Start schon etwas Schwung und Vorsprung.

Marius Bleuer ■

Lode Runner 2

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie [ESC] drücken und in das Optionsmenü wechseln. Dort geben Sie „glazed donut" ein, um die Cheats zu aktivieren. Jetzt können Sie die folgenden Tastenkombinationen verwenden. Bei Erfolg ertönt ein kurzer Bestätigungston.

F3: Vorheriger Level
F4: Nächster Level
Alt F12: 5 Extraleben
Alt 8: 10 Bomben jeder Art
Alt K: Powerup: Beach Ball
Alt I: Powerup: Invisio
Alt T: Powerup: Morph
Alt B: Powerup: Cloak

Elder Scrolls: Daggerfall:

Wenn Sie ein Geschäft betreten und bis nach Geschäftsschluß im Laden verweilen, ändert sich die Option Stehlen, die Sie normalerweise beim Anklicken eines Regals bekommen, zu Nehmen. Bis zum Morgengrauen kann man jetzt den ganzen Laden leerräumen und die gestohlenen Sachen am nächsten Tag an den Ladenbesitzer verkaufen.

Lords of Magic S.E.

Bei der Special Edition von *Lords of Magic* aktiviert man das Cheatfenster mit Strg-C. Daraufhin gibt man in das Fenster BINGO ein und kann sich über 200 Goldstücke, 200 Bierfässer und 200 Edelsteine freuen. Der Cheat ist beliebig oft anwendbar.



SHORTIES

Police Quest Swat 2

Wenn man während des Spieles schnell „los" eintippt, sieht man die Positionen aller Geiseln und Gangster.

Knights & Merchants



So müssen die roten Ecken im Lager verteilt sein, damit man mit einem Klick auf die Armbrust mehr Gegenstände bekommt. Ein Klick auf das Pferd beendet den Level.

Wenn Ihre Mannen wieder einmal nicht schnell genug Waffen produzieren oder Sie einen der Levels wirklich nicht mehr sehen können, können Sie mit diesem Cheat schnell Abhilfe schaffen:

Wechseln Sie auf Ihr Hauptlager und klicken Sie auf die folgenden Waren:

- Holzbretter
- Eisenstangen
- Weinfässer
- Brote
- Schweine
- Häute
- Stahlrüstungen
- Äxte
- Schwerter
- Speere
- Piken
- Bögen

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie über jeder der genannten Waren ein rotes Dreieck, das die Einlieferung der jeweiligen Ware stoppt. Jetzt können Sie durch jeden Klick auf die Armbrüste 10 Stück jeder Ware bekommen oder durch einen Klick auf die Pferde den Level beenden.

SHOGO M.A.D.

Drücken Sie im Spiel die T-Taste und geben Sie die folgenden Cheats ein:

MPGOD	Gott-Modus
MPKFA	Maximale Munition, Rüstung und Gesundheit
MPHEALTH	Maximale Gesundheit
MPAMMO	Maximale Munition
MPARMOR	Maximale Rüstung
MPCLIP	Man kann durch Wände gehen.
MPPOS	Position anzeigen an/aus
MPCAMERA	Kamera umstellen
MPLIGHTSCAPE	Licht einstellen

Tim Zibell ■



Mit aktiviertem Gott-Modus haben Sie auch mit diesen Waffen eine reale Chance.

RIK	Alle Sprüche verfügbar
VINCE	Jeder Spruch bekommt einen neuen Stern.
CACHOU	Superheld, alle Cheats auf einmal

F-16 MULTIROLE FIGHTER

Drücken Sie die T-Taste für den Multiplayer-Chat. Jetzt können Sie die folgenden Cheat-Codes eingeben und mit Enter bestätigen:

you got what i need	Unbegrenzt Munition
food goes here	Flugzeug wird neu beladen.
big gulp	Flugzeug wird aufgetankt.
youre here forever	Unverletzbarkeit
damn that corner	Flugzeug kann nicht abstürzen.
chiliburger	Flugzeug wird repariert.
spindive	Gegner treffen nicht.
upside down	Das Flugzeug richtet sich automatisch immer wieder kopfüber aus.
paperairplane	Papierflugzeug

CENTIPEDE 3D

Die folgenden Codes werden während eines Levels eingegeben und mit Return bestätigt:

wimp	Unverletzbarkeit
getalife	Unbegrenzt viele Leben
goto	Aktueller Level wird beendet.
fly	Flug-Modus
pede	Erstellt einen Tausendfüßler in der Nähe.
robot	Demo-Modus, bis der Spieler wieder eingreift
normal	Normale Geschwindigkeit
slow	Langsame Geschwindigkeit
sloww	Noch langsamer
slowww	Ewig langsam
slowwww	Unbeschreiblich langsam (gähn)

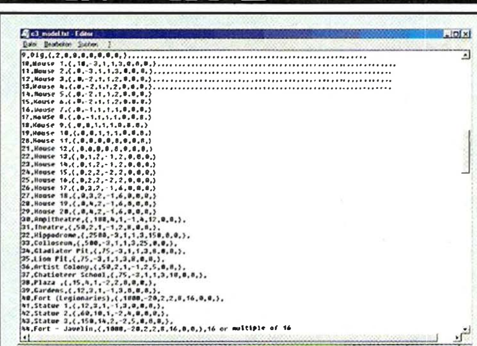
Hans Ströbli ■

GET MEDIEVAL

In diesem *Gauntlet II*-Clone kann man mit den folgenden Cheatcodes verschiedene Hilfen aktivieren:

mpkfa	Unverletzbarkeit
mppos	Zeigt die Position an
mpbodyguard	Unverletzbarkeit
mphighlander	99 Leben
mpthewolf	Sprung in nächsten Level
mpbadmofo	Sprung in vorherigen Level
mpbringthegimp	Nächster Endgegner
mpignition	Alle Schlüssel
mpturbocharger	Alle Zaubersprüche
mppetrol	Gesundheit
mparmorall	Rüstung
mpglovebox	Alle Waffen
mpshoes	99 Seelen
mpironpockets	Spieler kann nicht bestohlen werden
mpbandaid	Gesundheit fällt nicht weiter

CAESAR 3



Falls Sie sich tiefer in die Materie einarbeiten wollen, finden Sie zu Beginn der Textdatei eine Erklärungen zu allen verwendeten Werten.

Im Verzeichnis von *Caesar 3* befindet sich eine Datei namens „c3_model.txt". Öffnen Sie sie einfach mit einem beliebigen Texteditor. Im ersten Teil der Datei befinden sich alle Gebäude mit ihren Werten:

z. B.: 39,Gardens,{,12,3,1,-1,3,0,0,0,},

Richtig interessant ist eigentlich nur der erste Wert nach dem Namen des Gebäudes, hier die 12. Nach dieser Einstellung kostet es 12 Goldstücke, einen Garten zu bauen. Wenn Sie die 12 jetzt aber z. B. in –1.000 ändern, werden Ihnen für jeden angelegten Garten 1.000 Goldstücke gezahlt.

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)

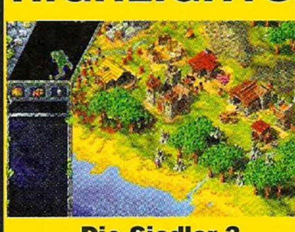
PC Games CD-ROM 1/99

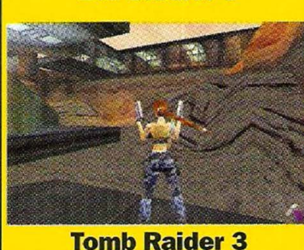


DEMOS:
Age of Empires: Der Aufstieg Roms
Ashgan
Global Domination
Grandprix Legends: Spa-Franchorchamps (neue Demo)
Hoyle Casino 99
Lords of Magic – Special Edition
Mad Trax
Madden NFL 99
Microsoft Pinball Arcade
Newman/Haas Racing
Nightlong
Pro Pinball: Big Race USA
S.C.A.R.S. (neue Demo)
Shogo – Mobile Armor Division
Snow Wave Avalanche
Survival (neue Demo)
Tomb Raider 3
Top Gun – Hornet's Nest
Trespasser
VR Baseball 2000
Colin McRae Rally
Die Siedler 3
Mana: Der Weg der schwarzen Macht
Max Payne – Trailer
Red Baron 2
Wargasm

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:

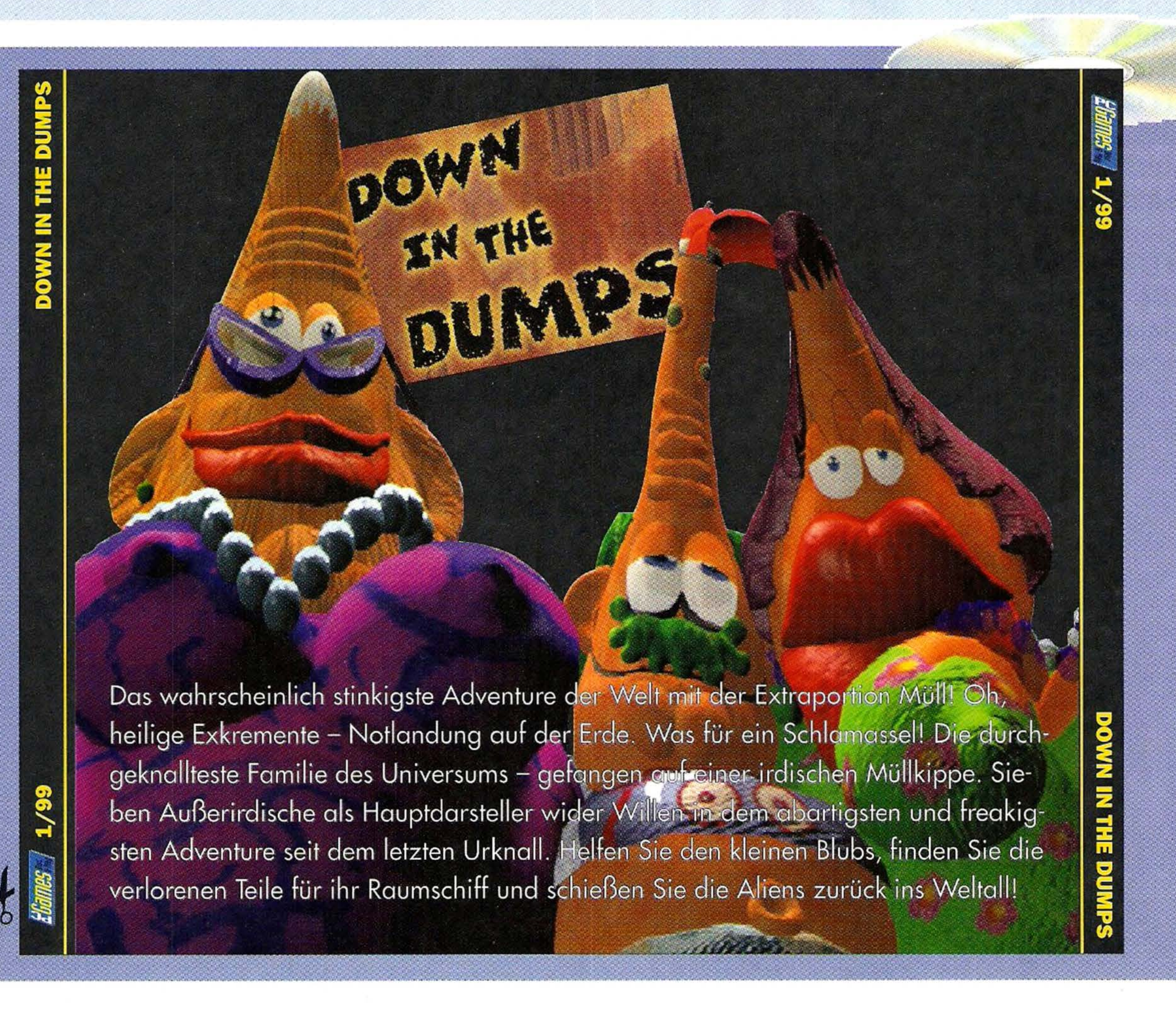

Die Siedler 3


Tomb Raider 3

BUGFIXES:
Airline Tycoon V1.1 (deu)
Creatures 2 Object-Pack #2 (eng)
Descent Freespace V1.05 (eng)
Dune 2000 V1.3 (deu)
Dune 2000 V1.3 (eng)
Final Fantasy 7 Cyrix-Patch (deu)
Final Fantasy 7 Riva-Update (deu)
Knights and Merchants V1.32 (eng)
Lode Runner 2 V1.1 (eng)
N.f.S. 3 Banshee-Patch (eng)
Nice 2 V1.01 beta (deu)
Panzer Commander V1.2 (deu)
Red Baron 3D Multiplayer-Server (eng)
Shogo V1.1a (eng)
Sierra Pro Pilot V1.3a (eng)
Spearhead V1.1 (deu)
Ultimate Race Pro V1.4 (eng)
Unreal V2.19b (eng)
Vangers V1.3 (deu)

VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,90)

DOWN IN THE DUMPS 1/99



Das wahrscheinlich stinkigste Adventure der Welt mit der Extraportion Müll! Oh, heilige Exkremente – Notlandung auf der Erde. Was für ein Schlamassel! Die durchgeknallteste Familie des Universums – gefangen auf einer irdischen Müllkippe. Sieben Außerirdische als Hauptdarsteller wider Willen in dem abartigsten und freakigsten Adventure seit dem letzten Urknall. Helfen Sie den kleinen Blubs, finden Sie die verlorenen Teile für ihr Raumschiff und schießen Sie die Aliens zurück ins Weltall!



Seit geraumer Zeit bin ich stolzer Bewohner eines kleinen, uralten Hauses. Bisher bin ich auch immer damit gut klar gekommen. Selbst die Natur habe ich voll im Griff. Das mühsame Rasenmähen kann übrigens leicht vermieden werden, wenn man die Grünfläche permanent gut feucht hält, so daß das Gras am Boden klebt. Zur Not handelsübliches Heizöl verwenden und mit der Gießkanne gleichmäßig verteilen. Vor einiger Zeit hatte ich einmal Ärger mit Ratten im Haus. Fallen versagen bei Ratten kläglich. Im Winter habe ich schon Ratten damit Schlitten fahren gesehen! Aber irgendwie mußte ich die Biester loswerden. Ich habe eine Packung Vitamin-Pillen geschluckt und saß die ganze Nacht mit einer Flasche Whisky in der einen und einem Knüppel in der anderen Hand im Keller. Gegen vier Uhr morgens streckten sie endlich ihre frechen Köpfe aus den Löchern, weil sie es vor Neugierde nicht mehr ausgehalten haben. Der Whisky wirkte Wunder: Ich sah Ratten in rauhen Mengen. Sie trugen Batikhosen und sangen Lieder von Simon & Garfunkel. Wer kann schon Ratten in Batikhosen erschlagen? Inzwischen hat sich das Problem von selbst gelöst, denn ich habe zuhause jetzt einen privaten Internetzugang. Das Internet wirkt wahre Wunder gegen Ratten! Nein, ich mache keine Scherze. Seit ich zuhause einen Internetzugang habe, liegt meine Telefonrechnung in derart astronomischen Höhen, daß Ratten nichts mehr im Haus finden, was sich zum Verzehr eignet. Ich habe immer gewußt, daß das Internet zu irgend etwas gut sein muß! Weitere praktische Haushaltstips gibt es auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

EIDOSTISCH

Hallo Rainer!
Zuerst das Lob für Eure neuen Rubriken „So testen wir", „Feedback" und „Insight". Sie bringen mehr Vielfalt und mehr Hintergrund-Informationen ins Magazin. Kritik habe ich aber auch: Die Abo-Prämie finde ich – ZENSIERT – (dieses Wort wird wahrscheinlich gestrichen [wer hat Dir das verraten? Anm. v. RR]). Die Spiele, die Ihr früher angeboten habt, finde ich viel angebrachter. Habt Ihr eine Vereinbarung mit Eidos? Ich frage, weil Ihr so viel über *Tomb Raider* bringt. Ihr schwimmt irgendwie mit dem Trend mit. Ihr seid doch ein unabhängiges Magazin.

Ohne Unterschrift

Wenn Dir schon klar ist, daß ich fäkale Umschreibungen streiche, warum bringst Du sie trotzdem? Da bemüht man sich jahrelang, Euch eine vernünftige Umgangssprache vorzuführen, aber immer wieder kommt so etwas. Muß doch nicht sein!
Natürlich sind wir ein unabhängiges Magazin. Aber dennoch (oder gerade deswegen?) kommen wir nicht an Lara Croft vorbei. Mit unseren Abo-Prämien konnten wir es nie allen recht machen, da auch die angebotenen Spiele nicht die ungeteilte Zustimmung unserer Leser fanden. Lara finden aber die meisten gut und auch das Poster geht weg wie warme Semmeln. Obwohl ich schamesrot zugeben muß, daß ich kein Jünger Laras bin, muß ich dennoch zugeben, daß an ihr kein Weg vorbeiführt. Ich denke dabei nicht an den vielzitierten Umfang, sondern an nackte... hüstel...Verkaufszahlen.

BESCHWERDE

Wo sind Die letzten Worte! Ich kaufe mir doch nicht dieses windige Käseblatt, ohne den einzigen sinnvollen Beitrag lesen zu können. Das ist arglistige Lesertäuschung. Ich muß davon ausgehen, daß Du heimlich hintergangen wurdest und Dir der Redaktionsschluß in bösartiger Absicht und auf hinterhältige Art und Weise verschwiegen wurde, oder wurde dieses Kleinod der *PC Games* absichtlich verschlampt. Zurück bleibt ein am Boden zerstörter und zutiefst verunsicherter Leser.

In tiefer Demut, M.F.S.

P.S.: Könntet Ihr eventuell bei dem Testcenter auch am Rande erwähnen, wie die geprüfte Software mit Prozessoren von AMD zusammenarbeitet, besonders mit dem neuen AMD K6-2, der sich nach meiner vorsichtigen Schätzung inzwischen einiger Beliebtheit erfreuen dürfte. Besonders ob Spiele auf die 3D-NOW-Technologie optimiert sind, wäre in diesem Zusammenhang sehr interessant.
P.P.S.: Das mit dem Käseblatt war lediglich im Zorn und in tiefer Verzweiflung geschrieben.

Setz' Dich, hol' tief Luft und nimm einen Keks. Die Verstümmelung meiner Seiten war keine böse Absicht. Es kamen noch einige redaktionelle Beiträge dazu, die untergebracht werden mußten. Tests wollten wir Euch ja nicht vorenthalten – deswegen kauft Ihr ja schließlich die PC Games. Die Anzeigen können wir nicht so ohne weiteres kürzen, weil die schon bezahlt wurden. Also bleibt nur noch, sich in dezimierender Art und Weise über meine Seiten herzumachen. Ich kann Dir aber versprechen, daß dies die große Ausnahme bleiben wird. Ich habe diesen Punkt schon mit Oliver diskutiert und er mochte sich meinem hysterischen Geschrei nicht widersetzen. Deinen braven AMD werden wir auch nicht vergessen. Unser Testcenter ziert bereits ein Rechner beschriebener Gattung. Er sitzt klein und schüchtern in seiner Ecke und wird von uns mit Nüssen gefüttert. Von Tag zu Tag wird er zutraulicher.

VERSCHIEDENES

Moin Rainer,
Nachdem mein erster Brief auf Deinem eMail-Server verdurstete (alle zwei Tage gießen!), versuche ich es nochmal. Ihr schreibt immer so viel über die tolle oder miserable Künstliche Intelligenz eines Spieles, wie wäre es da mal mit einer Prozentwertung? Ich weiß, daß Du Dein Ohr mal wieder auf die Stimme der Leserschaft richten wirst, und ich hoffe, diese denkt darüber genauso wie ich!
Warum wehrt Ihr Euch immer so gegen den Personenkult? Ihr macht ihn ja selbst mit Euren Lara-Postern. Warum? Weil die (männliche) Leserschaft es verlangt! Ich weiß, daß Ihr auch Petra-Poster im Internet publiziert, aber es macht doch einen großen Unterschied, ob man ein paar JPGs oder gleich ein geniales Sechs-Teile-Zusammenpapp-Poster veröffentlicht. Warum zeigt Ihr auf dem Poster denn nicht die Redaktion? Von Lara Croft hat doch heutzutage jeder ein Poster, von Euch aber nicht. In diesem Fall würden es Euch bestimmt auch die weiblichen Leser danken!

Ciao, Matthias

Eine Prozentwertung für Künstliche Intelligenz klingt vernünftig, gestaltet sich in der Praxis aber durchaus verwirrend. Eine Künstliche Intelligenz von 100 Prozent kann Dir den Sinn des Lebens erklären? Eine Künstliche Intelligenz von 50 Prozent kann zumindest die Funktionen eines Toasters aus physikalischen Grundlagen ableiten? Künstliche Intelligenz von null Prozent ist auf jeden Fall klar: Das Programm ist dumm wie rechtsdrehende Milch-





Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



HOTLINES

Firma	Telefon	Zeiten
Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Ascaron	0 52 41/96 69 0	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15^{30}-19^{00}
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9^{00}-17^{30}
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, Sa, So 15^{00}-20^{00}
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	01 90/57 20 00(1)	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
Virgin Interactive	0 40/89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

säure. Wer hier einen brauchbaren Vorschlag hat, sollte sich unbedingt mit mir in Verbindung setzten! Gegen Personenkult wehren wir uns ja gar nicht – wir sind nur der Meinung, daß er in einer seriösen Zeitschrift nichts zu suchen hat. Darum werden wir auch kein Poster der Redaktion veröffentlichen. Lara paßt zudem besser zu einer Computerzeitschrift als die ausgemergelten Gesichter einiger „Zeilensöldner", deren Wert Ihr besser an ihrer Schreibe als an ihrer Frisur festmacht.

BERUFSFRAGE

Ich hätte folgende Fragen zum „Beruf Spieletester":

1. Kann man das berufstätig (von zuhause aus über das Internet) machen?
2. Gibt es zu diesem Thema Informationsmaterial?
3. Könntest Du mir etwas empfehlen (Webseiten), wo ich mal deshalb vorbeigucken könnte?

„Spieletester" ist kein eigenständiger Lehrberuf wie Automechaniker. Wenn Du ihn wirklich erlernen (?) willst, wäre eine Lehre in artverwandten Bereichen (z. B. Verlagskaufmann, Ausbildung zum Redakteur) angebracht. Aus diesem Grund kann ich Dir auch nicht sagen, woher Du Info-Material bekommst oder welche Webseiten Dir da weiterhelfen. Als Heimarbeit bietet sich dieser Job jedoch nicht an, da eine gute Portion Teamgeist vorausgesetzt wird. Eine objektive Meinung kannst Du Dir nur im Dialog mit Kollegen bilden – nicht im stillen Kämmerlein.

CHAT

Lieber Rainer,

heute Abend habe ich mich bei Dir angemeldet, um als frischgebackener Modem-Inhaber auch die Chat-Möglichkeiten auszutesten. Vermutlich ist es kein Zufall, daß ein Chaot ausgerechnet heute abend die Seite zugemüllt hat. Da ich im Jahre 1961 geboren bin, bin ich quasi mit dem Computer aufgewachsen, habe viele Schüler ausgebildet, als „Feuerwehrmann" für diverse EDV-Firmen Probleme gelöst und u. a. Software entwickelt. Obwohl ich nun ein Neuling im Internet bin, weiß ich trotzdem, was softwaremäßig machbar wäre. Deshalb ist es mir unverständlich, daß Du die Tür für solche Idioten weit offen läßt (z. B.: Zulassung von mehrfach identischen Einträgen). Wenn Du (und viele andere Webmaster auch) diese Mißbräuche durchgehen läßt, wird das Internet zwangsläufig zur Müllhalde verkommen! Die Grundidee bezüglich dem globalen Dorf wäre doch eine andere gewesen, nicht?

Gruß, Umeyer, Fasan

Solche Typen kommen immer wieder vor. Ich kehre da auch mit eisernem Besen, da der Aufenthalt in unserem Chat ja auch Spaß machen soll. Allerdings wird man Störer nie ganz fernhalten können. Der Sinn des Internets ist es ja unter anderem auch, nicht störbar zu sein. In unserem Chat ist es wie in einer Kneipe im richtigen Leben. Natürlich kann man jemandem Hausverbot geben, aber manche schaffen es immer wieder, unerkannt hereinzukommen. Das Drama dabei sehe ich allerdings nicht. Wenn es mir bekannt wird, entferne ich den Typen eben ein zweites oder drittes Mal.

HILFESTELLUNG

Liebe Leserinnen und Leser der PC Games,

mit diesem Brief möchte ich mich herzlich bei all denen bedanken, die so coole Psychotests, Rätselspiele und Text-Adventures im ASCII-Format programmieren. Besonders Text-Adventures spiele ich gerne. Man kann sich richtig in ein Spiel hineinversetzten und sich genau vorstellen, was gerade passiert. Mein Bruder kauft sich die *PC Games* und wenn sich auf der beiliegenden CD-ROM Textspiele befinden, kopiert er mir sie auf Diskette. Ich bin blind und kann deshalb Spiele mit zuviel Grafik nicht spielen. Jetzt werden bestimmt viele von Ihnen denken: „Hä? Blind und mit einem Computer arbeiten? Wie geht das denn?" Das will ich Ihnen gerne erklären: Da der Computer in der heutigen Zeit ein fester Bestandteil unseres Alltags ist, müssen wir auch lernen, mit ihm umzugehen. Und damit das Arbeiten an einem Computer ohne fremde Hilfe möglich ist, hat man spezielle Hilfsmittel entwickelt. 1. Die sogenannte Sprachausgabe und 2. die „Braillezeile". Die Sprachausgabe ist eine bestimmte Software, die den Computer veranlaßt, zu sagen, was auf dem Monitor geschrieben steht oder auf welchem Menüpunkt sich der Cursor befindet. Die „Braillezeile" hingegen ist ein Gerät, das



SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
eMail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Oliver Menne (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs:
Thomas Borovskis
Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Andre Geller, Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner
Freie Mitarbeiter
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Textkorrektur:
Margit Koch
Bildredaktion:
Richard Schöller
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage der COMPUTEC MEDIA AG bei.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-240
Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.s.d.P.), Wolfgang Menne
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Online-Vermarktung:
Susanne Szameitat
Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Anzeigenpreis:
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1998 291.430 Exemplare

an den Computer angeschlossen und installiert wird. An diesem Gerät befindet sich eine Zeile mit Platz für bis zu 40 Zeichen. Hat man nun den Computer und die „Braillezeile" eingeschaltet, erscheint auf der Zeile die erste Hälfte der Cursorzeile in „Brailleschrift" (auch Punkt- oder Blindenschrift genannt). Louis Braille war der Erfinder dieser Punktschrift. Mit Hilfe einiger Tasten kann der Blinde nun die zweite Cursorzeilen-Hälfte – und auch den restlichen Monitor – nach und nach ablesen, indem er mit den Fingern von links nach rechts über die Punkte fährt, die auf der Zeile erscheinen. Sprachausgabe und „Braillezeile" können jedoch keine Bilder übermitteln. Deshalb laufen auch die meisten Computer, die mit Braille oder Sprachausgabe ausgestattet sind, über DOS. Leider reichen bei vielen Textspielen eine zu große Schrift oder ein farbiger Rand schon aus, um bei mir „graphic not displayed" anzeigen zu lassen.

Trixi (14 Jahre)

Es kamen in letzter Zeit etliche Zuschriften, in denen sich Leser über die „veralteten" Text-Adventures beschwerten. Da mir der Wunsch der Leser Befehl ist (naja, nicht jeder), verzichtete ich auf weitere Programme dieser Art. Nun kommt Dein Brief und ich komme mir irgendwie blöd vor und hab' keine Ahnung, was ich sagen soll. Das ist eine gute Gelegenheit, einmal wieder nach des Volkes Stimme bezüglich Pro und Contra Text-Adventures zu lauschen. Was ich aber unabhängig davon machen kann, ist folgendes: Wer noch ein solches Programm auf seiner Festplatte hat – her damit! Trixi wartet!

STREIK

Hallo Rainer,
ich komme gleich zur Sache. Wie kann es sein, daß die meistverkaufte Spielezeitschrift kein Demo von *Rainbow Six* hat? Müßt Ihr eine Lizenz von den Herstellern haben? Noch eine Frage. In der C'T 22/98 äußert sich die Redaktion zu dem letzten Internet-Streik „User gegen Wucher". Nur ist mir nicht ganz klar, wie ein Tag Streik die Telekom in die Knie zwingen soll. Es ist zwar die Rede davon, an jedem kommenden Sonntag den Streik fortzusetzen, aber das wird sich mit der Zeit wohl verlaufen. Versuche mal, diesen Brief weder zu kürzen noch den Sinn zu verändern.

Dein ergebener Leser Horst

Habe ich den Sinn Deiner Epistel verändert, indem ich Satzzeichen eingefügt habe? Ich finde, sie liest sich mit diesen konservativen Punkten und Kommata einfach besser. Wir haben die betreffende Demo in der Ausgabe 11/98 deshalb nicht gebracht, weil unsere CD-ROM mit 27 Demos einfach voll war. Im Monat danach wäre es nicht mehr aktuell gewesen. Darum hast Du die Demo auch nicht gefunden. Ob eine Demo-Version eines Spiels erscheint, entscheidet immer der betreffende Hersteller, der uns auch mit den Demos versorgt.
Dieser Streik war allgemein ein ziemlicher Lacher. Es stellt sich ja nicht einmal die Frage, ob er etwas gebracht hätte. Als ich am betreffenden Tag surfte (ja – ich habe nicht gestreikt, weil ich hier eine Standleitung habe), konnte ich nicht feststellen, daß nennenswert weniger User im Web waren. Unser Chat war besucht wie an jedem anderen Tag. Im Großen und Ganzen ist also nichts passiert und die Telekom lächelt. Sie wird auch solange lächeln, wie das Internet in Deutschland an solchen Streiktagen nicht wie leergefegt ist. Und so weit wird es meiner Meinung nach nie kommen. Komisch fand ich besonders, daß auch Leute, die wochenlang mit dem Streikaufruf meinen eMail-Kasten beglückten, durchaus im Chat anzutreffen waren. Da müßt Ihr noch viel mehr tun, wenn das etwas werden soll. Was mich jedoch wundert: Ausgerechnet bei den Ortsgesprächen hat die vielbesungene Privatisierung nichts gebracht. Ferngespräche werden inzwischen sogar von der Telekom preiswerter angeboten – Konkurrenz belebt das Geschäft. Aber gerade bei den für Internet-User wesentlichen Ortsgesprächen hat sich nichts geändert. Ist das ein so kleiner Markt, daß er die Mitbewerber nicht interessiert? Habe ich an der momentan gültigen Rechtslage etwas übersehen? Falls mir einer der Herren und Damen einer solchen Gesellschaft gerade zuliest, würde ich doch freundlich um diesbezügliche Aufklärung bitten.



COMING UP!

Vorschau 1999

NOVEMBER ´98

Spieletitel	Genre
3D Ultra NASCAR Pinball	Flipperspiel
Baldur´s Gate	Rollenspiel
Bundesliga 99	Wirtschaftssimulation
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure
Dark Vengeance	Action-Adventure
Die Siedler 3	Echtzeit-Strategie
Fallout 2	Rollenspiel
FIFA 99	Sportspiel
Fighter Pilot	Action
Gangsters	Strategie
Heavy Gear 2	3D-Action
Heretic 2	Action-Adventure
King's Quest 8	Action-Adventure
Madden NFL 99	Sportspiel
Moto Racer 2	Rennspiel
Myth 2	Echtzeit-Strategie
NBA Live 99	Sportspiel
Newman/Haas Racing	Rennspiel
NFL Blitz	Sportspiel
Oddworld: Abe's Exoddus	Action-Adventure
Powerslide	Rennspiel
S.C.A.R.S.	Rennspiel
Snowmobil Racing	Rennspiel
The War of the Worlds	Echtzeit-Strategie
Tomb Raider 3	Action-Adventure
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation
Trespasser	3D-Action
Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action
Wargasm	Simulation
Worms: Armageddon	Strategie

JANUAR ´99

Spieletitel	Genre
Alpha Centauri	Strategie
Conflict of Nations	Echtzeit-Strategie
Falcon 4.0	Flugsimulation
Global Domination	Strategie
Heroes of Might & Magic 3	Strategie
Machines	Action-Strategie
Requiem	3D-Action
SimCity 3000	Aufbau-Strategie
Trans-Am-Racing 68-72	Rennspiel
X: Beyond the Frontier	Action-Strategie

FEBRUAR ´99

Spieletitel	Genre
Daikatana	3D-Action
Discworld Noir	Adventure
Drakan	Action-Adventure
Earthworm Jim 3D	Jump&Run
Hired Guns	Action
Interstate ´82	3D-Action
Outcast	3D-Action
Sega Rally 2	Rennspiel
TA: Kingdoms	Echtzeit-Strategie
WarZone 2100	Action-Strategie

MÄRZ ´99

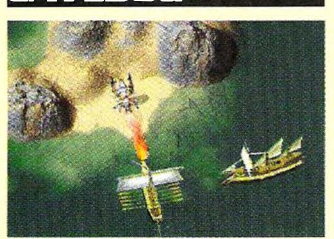
Spieletitel	Genre
Amen	Action-Adventure
Civilization: Call to Power	Strategie
Civilization: Test of Time	Strategie
Force Commander	Echtzeit-Strategie
Indiana Jones 5	Action-Adventure
Mechwarrior 3	3D-Action
Prey	3D-Action
Rollcage	Rennspiel
Starship Troopers	3D-Action
Ultima: Ascension	Rollenspiel

ROLLENSPIELE



Für Rollenspieler bahnt sich zu Weihnachten eine schöne Bescherung an: *Return to Krondor, Dark Project: Der Meisterdieb* und *Quest for Glory 5* sollen noch vor dem Jahreswechsel in den Händlerregalen auftauchen. Für uns ist das leider zu spät, denn obwohl uns von allen Titeln spielbare Versionen vorlagen, gab es bis zum Redaktionsschluß keine fertigen Testmuster. Wir werden das Trio auf Herz und Nieren prüfen.

CAVEDOG



Auf zu neuen Ufern: Cavedog ersetzt in *Total Annihilation: Kingdoms* die futuristischen Panzer und Raketenwerfer durch Rittersleute und Monsterhorden. Nachdem wir Ihnen die indirekte Fortsetzung des beliebten Echtzeit-Strategie-Spiels bereits in dieser Ausgabe vorstellen konnten, beschäftigen wir uns nun mit dem kommenden Titeln *Elysium, Amen* und *Good & Evil*. Florian Stangl besuchte Ron Gilberts aufstrebende Spieleschmiede.

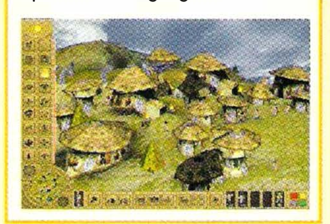
TUROK 2



Obwohl sich weiterhin Gerüchte halten, daß *Turok 2: Seeds of Evil* – zumindest für den PC – nicht mehr vor Weihnachten erscheint, sind wir weiterhin zuversichtlich. Die spielbare Version, die wir Ihnen in der letzten Ausgabe ausführlich vorstellen konnten, sah schon ziemlich ausgereift und in der Entwicklung weit fortgeschritten aus. Wir erwarten daher bis zum nächsten Redaktionsschluß eine vollständige Test-Version.

TIPS & TRICKS

Auf 48 Seiten geben wir Ihnen ausführliche Tips & Tricks zu *Populous 3*, führen Sie durch alle Levels in *Tomb Raider 3* und lösen schließlich die noch fehlende Kampagne der Ägypter von *Die Siedler 3*. Außerdem beschäftigen wir uns mit den spielerischen Neuerungen und den daraus resultierenden Möglichkeiten von *FIFA 99* und geben Ihnen Kurztips zu allen Highlights.



Die PC Games Ausgabe 2/99 erscheint am 7. Januar 1999